

Nesta edição:
vale-desconto na compra da Nintendo World Especial 7 (página 41)
2 NOVOS GAMES POKÉMON!
Versões Ruby e Sapphire chegam ao GBA!
Nintendo®
WORLD
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
CONRAD EDITORA
SUPER MARIO SUNSHINE
O maior herói dos games em sua grande aventura para GameCube
Todo mundo online!
Phantasy Star comanda os games em rede da Nintendo
SHOW DE DETONADOS
Eternal Darkness GC
Star Wars: Attack of the Clones GBA
Resident Evil Gaiden GBC
48
AGO/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
ISSN 1516-1892
00048
RESPONDA À NOSSA PESQUISA E CONCORRA A UMA SUPERMÁQUINA
OZ-10D DA GRADIENTE COM TV, DVD, CONTROLE-REMOTO, MP3 PLAYER E MUITO MAIS

EDITORIAL

Nosso editor e amigo, Ronny Marinoto, curtiu merecidas férias no mês de julho e aproveitou para ir pra Portugal para descansar e se casar (essa família Nintendo World não pára de crescer!). Enquanto isso, nossa equipe aqui no Brasil continuou tocando o barco para trazer mais esta edição para você.

Julho normalmente é um mês fraco para games, mas este ano o negócio foi bem diferente. Sobraram novidades. E a mais importante, sem dúvida, foi a revelação sobre os novos games Pokémon. Ruby e Sapphire são os nomes dos dois jogos que estão chegando ao GBA no ano que vem. Taí o motivo que todos precisavam pra conseguir um portátil de qualquer maneira. Cem novos monstrinhos, personagens novos, um universo mais amplo e cheio de novidades... quem não curte, é bom se preparar: a febre vai voltar com tudo em 2003.

A outra novidade não é tão nova assim – aliás, você já deve estar cansado de esperar Super Mario Sunshine. O game saiu no Japão há poucas semanas e, por isso mesmo, o Mario está na nossa capa novamente. É a décima vez que o meninão pinta na capa da Nintendo World, um verdadeiro recorde nesses quase quatro anos de revista. Toda essa superexposição é merecida, afinal, o maior ícone dos videogames só dá as caras em jogos de primeira linha. E Mario Sunshine é muito esperado, principalmente porque é quase uma continuação turbinada de Super Mario 64, e é um daqueles games que irá entreter você por muito e muito tempo. Nossos pilotos já estão até se preocupando com esse detonado. Vai dar um trabalho...

E pra encerrar, um lembrete. No mês que vem é o nosso aniversário. São quatro anos nas costas, tá pensando que é fácil? E em outubro, comemoraremos nossa edição número 50! Há muitas surpresas nessas duas edições. Prepare-se, porque os próximos meses prometem! Ainda mais com o GameCube chegando oficialmente ao Brasil...

Pablo Miyazawa

O Yoshi agüenta este gorducho nas costas há mais de dez anos, e ainda fica sorrindo...

ÍNDICE

Nintendo World
Número 48 — Agosto/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Não é difícil, diz aí?

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Agosto, mês do desgosto? As aulas voltaram, e sua moleza acabou né? É por isso que você precisa valorizar mais seu tempinho lendo a vem é nosso aniversário! Quer saber o que estamos preparando pr

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Mais de mil e-mails para a redação, em apenas vinte dias. Foi o recorde de mensagens recebidas em quase quatro anos de revista.
Mais de cem e-mails com vírus anexados. Dá pra passar um anti-vírus aí?
Vinte e três desenhos de leitores para o Hot Paint fazendo referência aos personagens Nintendo e ao Brasil Pentacampeão.
Cinco dias só almoçando sanduíche. Foi essa a saudável dieta do Pablo Miyazawa durante o fechamento dessa edição.
Mais de trinta pacotes de biscoito foram consumidos por Fabio Santana durante todo o mês de julho.
Dezesseis. Foi o número de horas seguidas que Eduardo Trivella passou jogando Eternal Darkness. Sem parar! Freak!
Um mês. Esse foi o tempo que o Ronny Marinoto passou em Portugal, de férias. Volta logo, Ronny! Você faz falta na redação!

ONDE AMARRARAM MINHA ÉGUA?

Quando vi a nova cara do Link, concluí que Miyamoto tomou mais cachaça do que deveria. Daí, reparei nas qualidades do jogo, até ver o trailer que vocês divulgaram no site. O jogo é SENSACIONAL! O visual de cartoon não deixa o jogo infantil, mas sim, divertido, e será muito mais fácil de demonstrar as expressões dos personagens. Só estou sentindo falta da Epona...

Davy L. Dutra
Taquara/RS

Será que ela não volta mesmo? O fato é que Link agora terá um "navio viking" que talvez seja usado como transporte marítimo, mas e quando ele estiver em terra firme? Será que não precisará mais gastar seus Rupees comprando alfafa para a Epona? Também estamos torcendo para que a eqüina mais querida dos games retorne pra dar uma palhinha. Seria lindo vê-la em Cel-Shading, não acha?

VENHA PARA O MUNDO DE NW

Pablo, você é o cara mais sortudo do mundo! Você acha que eu acreditei quando você disse em sua coluna que um redator da **NW** tem vida dura? Pelo contrário, vocês ficam só comendo pizza, tomando suco e jogando videogame o dia inteiro!

Ricardo Chagas Nascimento
Via e-mail

Admiro o pessoal da redação. Enquanto estou aqui, tomando meu suquinho, vocês estão respondendo cartas como doidos. Como a vida é doce... ha, ha, ha! Como vocês sempre falam que não ganham nenhum presente, mando um ticket-refeição. Vai ser ótimo, pois enquanto respondem às cartas, vocês tomam um milkshake. Nossa, milkshake é muito bom, né?

Yugo Motta Aragão
Rio de Janeiro/RJ

Corta essa, galera! Aqui, todo mundo é superpreocupado com a forma. Alimento com alto teor de colesterol pra nós não tem vez. Só produto integral, macrobiótico, diet, light e congêneres. Opa! Peraí! Isso aqui não é a redação da Boa Forma. **É a Redação da** Nintendo World**! Pizza Quatro Queijos World! Milkshake Duplo de Chocolate World! Mandem mais tickets, por favor! Jogando videogame o dia inteiro dá uma fome...**

TUDO AZUL

Como todo mundo, estou louco pra ter um GameCube só pra mim! Enquanto isso, vou à locadora dar aquela jogadinha esperta... mas o meu vai ser azul! Isso porque eu já tenho um Super NES (cinza) e um N64 (preto). Tenho algumas perguntas pra vocês:
1. O WaveBird é igual ao controle tradicional (tipo, peso, etc)?
2. Já que vocês deram um pôster de **Metroid**, que tal um com o Link?
3. Há alguma previsão de **Harvest Moon** para o GBA ou para o Cube? E **Golden Sun**?



Vinícius Nunes
Via e-mail

Não sei se azul é a melhor escolha para combinar com o cinza e o preto dos consoles que você já tem, Vinão. Você já leu a Carta do Mês? Acho melhor perguntar para o cara que a escreveu, pois ele mostrou que manja tudo de cores e texturas. As outras perguntas, até posso responder.
1. O WaveBird é pouca coisa mais pesada que o controle tradicional e um pouquinho mais gorducho também. A grande diferença, além da ausência de fios, é que não possui a função Rumble, que faz o controle vibrar.
2. Pode até ser, se você prometer ser um leitor fiel.
3. Golden Sun 2 **já está sendo desenvolvido para GBA e sabemos também que os caras da Camelot estão trabalhando em um RPG para o GameCube (mas por enquanto não falaram o nome desse jogo).** Harvest Moon: A Wonderful Life **(para GameCube) tem lançamento previsto para 2003.**

RAPIDINHAS

Como vocês farão para dar a nota para os gráficos do novo **Zelda**, se eles serão em estilo Cartoon num console de 128-bit? E por que vocês não fazem uma matéria sobre **Star Fox Adventures**, o jogo que mais espero para o Cube? Quem responde o N-Mail, e por que tanto mistério?

Lag Britto
Via e-mail

Ué... vamos dar a nota ao novo Zelda **do mesmo jeito que damos as notas a todos os outros jogos: com muito profissionalismo e critério. Você tinha alguma dúvida? Já demos matéria sobre** Star Fox Adventures **nas edições 42 e 46, e na próxima** NW**, falaremos dele novamente. Afinal, logo mais ele está pintando em nosso Cube! E quem responde o N-Mail sou eu. Não tem mistério algum, oras!**

VIDEOGAMES FAZEM ARTE

Não sou nada metido, mas como um dos primeiros brasileiros a adquirir um GameCube, tenho que me gabar. Fui também um dos primeiros a ter **Eternal Darkness**. E admito: esse jogo é uma OBRA DE ARTE! Claro que jogar horas e horas dá aquela dor de cabeça, principalmente com os barulhos irritantes dos monstros! Argh! Mesmo assim, é um "must buy". Abraços!

Mauro Shimizu Ribeiro
Via e-mail

E não é bem verdade? O game é show de bola e todos devem conferir, vocês não vão se arrepender. Nesta edição, estamos dando a primeira parte do detonado para ajudar os mais desesperados. Quem sobreviver verá a última parte na próxima NW**. Certim?**

QUE GRACINHA

Caro redator "secreto" da **NW**:
1. Gostaria de saber por que sua identidade é secreta.
2. Adoro a revista, principalmente o N-Mail.
3. Adoro os detonados (se não fosse por eles, nunca conseguiria chegar onde estou no **Zelda: Oracle of Ages**).
4. Não ligue para as pessoas que reclamam do novo visual da revista.

Sabrina Faro Inserra
São Paulo/SP

1. Nem eu sei direito. Pra te dizer a real, também estou atrapalhado. Olho no espelho e já nem sei quem é que está no reflexo...
2. Eu também adoro. Principalmente quando tenho que responder cartinhas simpáticas como a sua.
3. E você está longe? Falta muito pra terminar? Use os detonados para não se perder, mas também obrigue a sua cabecinha a funcionar!
4. Ligo nada! Eles são um bando de invejosos! Um beijo pra você.

POKÉTOSCO

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizá-los pela excelente cobertura da E3. Estava realmente muito boa! Até já estou conseguindo digerir melhor o novo **Zelda**! Mudando de assunto, qual a opinião de vocês em relação ao novo **Pokémon** do GBA? Eu achei tosca aquela cena de batalha, principalmente depois que vimos do que o GBA é capaz...

Marcos Antonio Corte F. Júnior
Rio Claro/SP

É verdade. As imagens divulgadas de Pokémon Advance **(agora chamado** Pokémon Ruby & Sapphire **– leia mais no Hot Shots) ficaram devendo um pouco. Como o game ainda está em desenvolvimento, vamos esperar pra ver qual vai ser o resultado final. Toda uma Pokénação está ansiosa para ver seus monstros atacarem no GBA.**



BUUUUU!!

Tenho um GC, um GBA e um N64 velho, que não uso mais. Possuo quatro games de Cube: **Spider-Man**, **Sonic Adventure 2**, **Luigi's Mansion** e **Super Smash Bros. Melee**. Não estou nem um pouco interessado no **Resident Evil**, porque tenho medo (não sei como, mas tenho, se é que me entendem). A **NW** é minha revista de confiança, já que me ajudou a derrotar o Bowser em **Luigi's Mansion**. Muito obrigado.

Samuel R. Yamin
Via e-mail

Fique tranqüilo, Samuca! Pode contar conosco para o que der e vier! Não vamos deixar nenhum zumbi metido à besta assustar nossos leitores! Se você não está interessado nos negócios da Corporação Umbrella, não vamos dar seu endereço para os mortos-vivos e...

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

Videogame, agora, só aos fins-de-semana! Cruel, Nintendo World. E aproveite, porque no mês que você? Surpresa! Mas sabemos que você vai curtir!

Ei, ei!! Volte aqui com esse pedaço de papel, seu esqueleto dos infernos! Putz, fugiu! É melhor trancar a porta do quarto esta noite, Samuel...

MACHINHO

Na seção "Suas cartas em números", do N-Mail da edição 46, vocês disseram que receberam doze cartas e e-mails de meninas. Doze meninas mandam cartas, mas vocês só publicaram uma! Nessa mesma edição, havia nove mensagens de meninos. Ou seja, para que houvesse quatro cartas de meninas publicadas num mês, seria necessário que 48 leitoras escrevessem! ISSO É UM ABSURDO! Sei que parece falta do que fazer, mas achei uma falta de respeito com as maravilhosas meninas. Sei que vocês são machistas enrustidos e não vão publicar este e-mail, mas valeu mesmo assim.

Leonardo Rolim
Via e-mail

Machistas enrustidos? Nós?! Somos totalmente a favor da igualdade entre os sexos! Quer dizer, menos na hora de lavar a louça. Você mesmo viu que na edição seguinte a que você citou, havia três cartas de meninas e duas de "anônimos", que não têm sexo definido. Esse número pode até chegar a cinco! Não é o melhor dos mundos, mas é o que temos. O que eu mais quero é carta de donzela, em vez de e-mails de marmanjo. Mas esses caras cismam em escrever mais que as meninas que, obviamente, parecem ter coisa melhor pra fazer. O que eu posso fazer? Somente lamentar as poucas aparições da mulherada!

DESCOBRIU A AMÉRICA ONTEM...

Fiquei revoltado com a esperteza de vocês na hora de vender suas revistas. Um cara escreveu os dez mandamentos de como ter sua carta publicada na **NW**. Portanto, vou imitá-lo: eis "os sete mandamentos de como vender a **Nintendo World**".

1. Sempre colocar um personagem famoso na capa, nem que seja preciso repeti-lo em dez edições (como vocês já fizeram).
2. Colocar o personagem da capa em um visual superbacana e atual (na verdade, vocês só tiram uma foto legal da internet e a colocam na capa, para os imbecis acharem que vocês são criativos e diferentes).
3. Publicar fotos que ocupam uma página inteira.
4. Inventar alguma piadinha para chamar a atenção.
5. Sempre colocar algum brinde encartado à revista.
6. Fazer matérias dos jogos mais recentes e interessantes.
7. Ter sempre um material de qualidade, reportagens boas e notas justas para os games. Nisso, vocês até que são bons.

Jean Michel Postai de Souza
Joinville/SC

Revoltado por que, santa? Essas coisas que você enumerou não são qualidades de toda boa revista? Alguém por favor me explique, porque eu já não sei mais o que é legal. Por acaso as pessoas não gostam de adquirir produtos de qualidade em troca de dinheiro? Não é bacana ler um texto bem-humorado, atual, honesto e com conteúdo? Sei lá, viu... é cada maluco que escreve!
Para seu governo, caro Jean Michel, é impossível utilizar imagens tiradas da internet para colocar na capa da revista, pois a qualidade não permite. Ou nós utilizamos imagens enviadas pelas próprias produtoras dos games, ou então contratamos um ilustrador. Mario é o nome mais famoso da Nintendo, e enquanto estiver ganhando novos jogos, terá espaço garantido em nossas páginas e capas! Atualmente ele é o campeão por aqui – com essa edição que você tem em mãos, já é a décima vez que temos uma capa bigoduda. E você já viu uma revista oficial de uma determinada marca não exibir seus atuais e principais produtos na capa? É, acho melhor você pensar bem antes de nos escrever besteira. Quem pensa que está abafando...

CAIU NA REDE É PEIXE

Primeiro, gostaria de parabenizá-los pelo sucesso. Segundo, tenho uma dúvida: para jogar o GameCube online, terei que comprar o modem e o adaptador para banda larga? Ou um deles?

Henrique F. V. Marques
Dourados/MS

Somente um deles, Henrique. Vai depender da conexão que você pretende utilizar. Mas é muito cedo para pensar nisso. Não se sabe ainda como será o funcionamento online do GameCube no Brasil.

UMA PERGUNTA ANIMADA

Gostaria de parabenizar a cobertura da E3 2002, e perguntar uma coisa: por que animes bons têm jogos ruins?

Danilo, o bom
Via e-mail

Gostaria de saber a resposta para essa pergunta, mas infelizmente não posso ajudá-lo. Será que os programadores pensam que os fãs são tão fissurados nos animes que aceitam qualquer porcaria? Se for esse o pensamento dos caras, correm o risco de perder suas minas de ouro, pois jogador de videogame não é idiota! Ainda mais quando tem a NW pra alertar sobre o que é bom e ruim. E até o mês que vem, pessoal!

CARTA DO MÊS

Quando leio por aí os Previews de **Super Mario Sunshine**, fico decepcionado. Não pelo jogo, mas pela péssima capacidade de julgamento e observação dos jogadores perante as imagens de divulgação – poucas, porém suficientes para dizer que Mario é GRAFICAMENTE IMPRESSIONANTE! E tem gente por aí que fala que o game está "...longe do potencial que o GameCube oferece". Acredito que a veia artística de Miyamoto falou mais alto nesse trabalho. Seu objetivo foi registrar sensações visuais, e seu único desejo foi pintar diretamente a natureza, esforçando-se para dar suas impressões dos efeitos menos importantes. Sunshine não se propõe a recriar fielmente a realidade – atém-se somente a resgatar as impressões das cores ao ar livre – tal como ela se mostrava aos seus olhos (segundo ele, como uma soma de cores fundidas na atmosfera). Assim, a arte envolvida nos gráficos de **SMS** não é casual.
Observem a composição que as texturas formam. É por isso que a câmera do game é livre, pois, quanto de mais longe olhamos o cenário, mais nítida é a sensação causada pela composição das texturas! Notem que os cenários têm cores muito mais brilhantes e puras. Se um objeto na tela tem a cor local amarelada, suas sombras são pintadas em roxo – que é a cor complementar do amarelo (e não preta, como o usual).
Miyamoto é incompreendido e criticado, como o pintor francês Monet. As pessoas parecem esquecer que o designer japonês tem nas artes plásticas o embasamento teórico, prático e científico para suas obras – atualmente, as artes plásticas fazem parte do currículo de qualquer escola de design no mundo. E até hoje, ele tem se mostrado muito competente em conseguir transmitir em bits as sensações causadas por pincéis, tintas, cores e formas. É por isso que Shigeru Miyamoto é considerado, não só por mim, o melhor designer de games de todos os tempos.
Grato pelo espaço concedido,

Hylian Link (texto de Aldeir Arcanjo)
Via e-mail

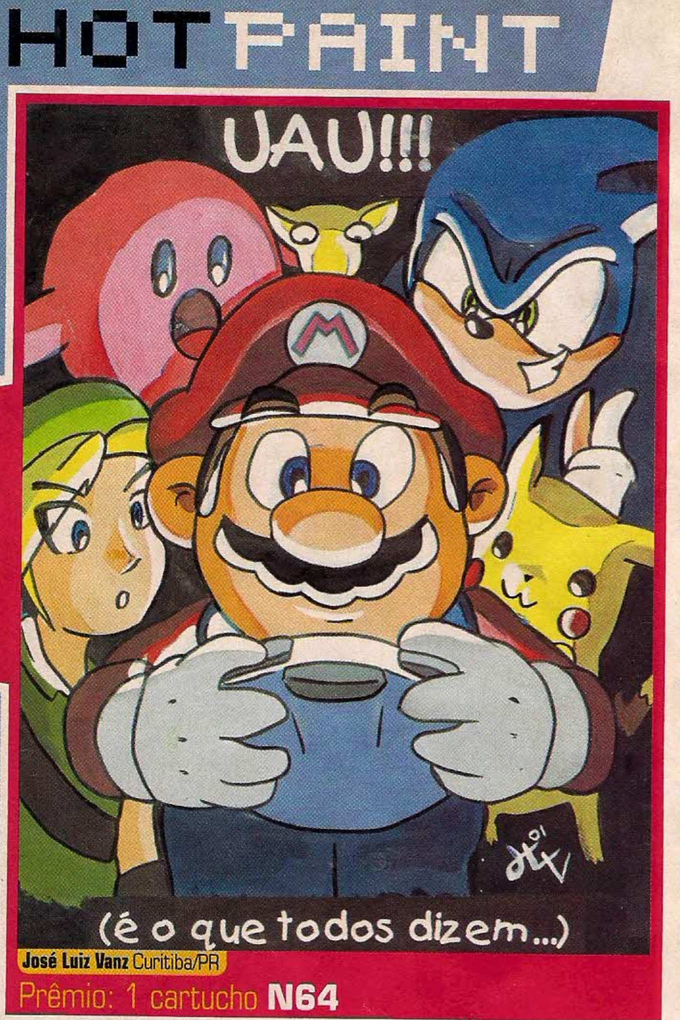
Mas então vocês não podem reclamar do nosso Preview! Nosso critério é nunca avaliar um game antes de jogá-lo em sua totalidade. Na NW, um Preview serve justamente para dar uma idéia do que o game está prometendo e para exprimir nossas expectativas em relação a ele. Já estamos calejados o suficiente para saber que, se Miyamoto está trabalhando num título, devemos ficar de antenas ligadas e esperar sempre algum tipo de surpresa. É lógico que não dá pra comparar os gráficos de SMS com algo como Eternal Darkness ou Rogue Squadron, mas se engana, e muito, quem pensa que esse game está aquém das capacidades do GameCube. A principal característica de SMS são os mundos gigantescos onde acontecem inúmeras coisas ao mesmo tempo. Como não poderia deixar de ser, isso come uma boa parte do processamento do sistema. Então, nada mais óbvio que sacrificar alguma coisa na parte gráfica. Mas nada que tire o brilhantismo dele nesse segmento. Sua comparação Miyamoto/Monet foi muito feliz, e pode apostar que muita gente vai agradecer ao mestre depois de jogar SMS. Essa é apenas mais uma repetição da história: a maioria dos grandes gênios são incompreendidos a princípio.
E sabe do que mais? No Japão, SMS acabou de ultrapassar a marca de 500 mil unidades vendidas em apenas quatro dias! Será que toda essa gente se enganou e comprou o jogo errado?

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor



José Luiz Vanz Curitiba/PR
Prêmio: 1 cartucho **N64**



Heron Santana Leal São Paulo/SP




Rodrigo Preite Dourado Jundiaí/SP

Regulamento
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!



Eder M. Lirna São Paulo/SP

Denis Silva de Oliveira São Paulo/SP


Felipe Florencio de Oliveira Curitiba/PR



Dalton Aguiar Leme/SP



André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Alex Figueiredo, Fabio Michelin, Ivan Cordon, Marcel R. Goto, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Luiz Gustavo Bacan (arte) e Alexandre Jubran (ilustração de capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

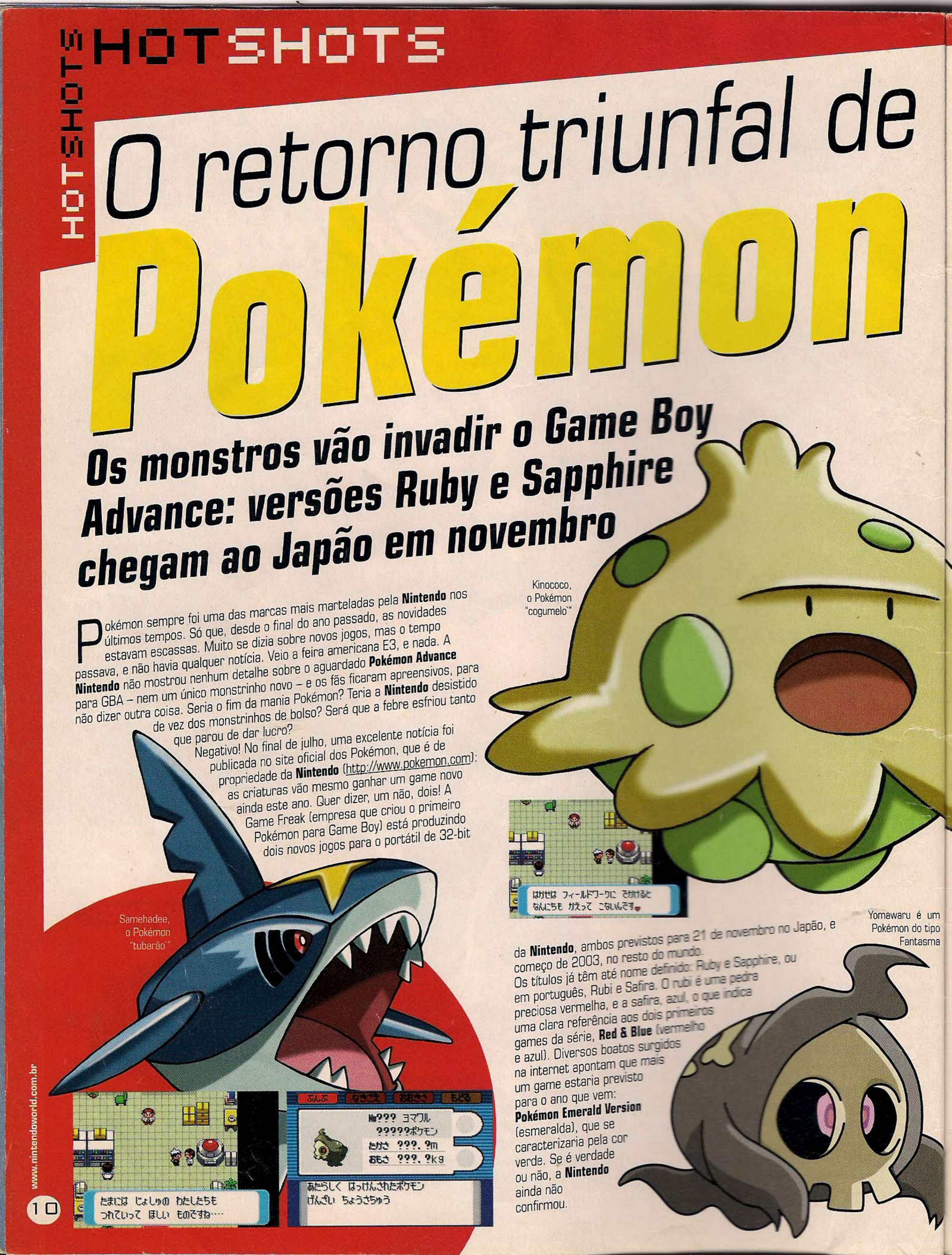
NINTENDO WORLD, Edição 48, agosto de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**

O retorno triunfal de Pokémon

Os monstros vão invadir o Game Boy Advance: versões Ruby e Sapphire chegam ao Japão em novembro



Kinococo, o Pokémon "cogumelo"

Samehadee, o Pokémon "tubarão"

Yomawaru é um Pokémon do tipo Fantasma

Pokémon sempre foi uma das marcas mais marteladas pela **Nintendo** nos últimos tempos. Só que, desde o final do ano passado, as novidades estavam escassas. Muito se dizia sobre novos jogos, mas o tempo passava, e não havia qualquer notícia. Veio a feira americana E3, e nada. A **Nintendo** não mostrou nenhum detalhe sobre o aguardado **Pokémon Advance** para GBA – nem um único monstrinho novo – e os fãs ficaram apreensivos, para não dizer outra coisa. Seria o fim da mania Pokémon? Teria a **Nintendo** desistido de vez dos monstrinhos de bolso? Será que a febre esfriou tanto que parou de dar lucro?

Negativo! No final de julho, uma excelente notícia foi publicada no site oficial dos Pokémon, que é de propriedade da **Nintendo** (http://www.pokemon.com): as criaturas vão mesmo ganhar um game novo ainda este ano. Quer dizer, um não, dois! A Game Freak (empresa que criou o primeiro Pokémon para Game Boy) está produzindo dois novos jogos para o portátil de 32-bit da **Nintendo**, ambos previstos para 21 de novembro no Japão, e começo de 2003, no resto do mundo. Os títulos já têm até nome definido: Ruby e Sapphire, ou em português, Rubi e Safira. O rubi é uma pedra preciosa vermelha, e a safira, azul, o que indica uma clara referência aos dois primeiros games da série, **Red & Blue** (vermelho e azul). Diversos boatos surgidos na internet apontam que mais um game estaria previsto para o ano que vem: **Pokémon Emerald Version** (esmeralda), que se caracterizaria pela cor verde. Se é verdade ou não, a **Nintendo** ainda não confirmou.



Azurill é o mais puro carisma Pokémon



Latias é o vermelho, e Latius, o azul

Por uma CENTENA de monstros a mais

O forte dos games **Pokémon** nunca foi o visual, isso até os fãs concordam. E nos dois novos games, a máxima "quanto mais simples melhor" é seguida à risca. Os efeitos visuais das cenas de lutas até são caprichadinhos, mas parecem estar bem aquém do alcance do processador do Game Boy Advance. Quando o personagem está fora de uma batalha, a semelhança com os games antigos é ainda maior. As telinhas divulgadas pela **Nintendo** mostram um visual só um pouquinho mais caprichado daquele exibido em **Pokémon Crystal** para Game Boy Color. Se vai melhorar? Certamente, sim. Mas como bem sabem os verdadeiros mestres Pokémon, isso é o menos importante num game desse gênero.

E o que esperar de novo desses jogos? Novos Pokémon, é lógico! **Pokémon Ruby & Sapphire** trarão cem novos monstrinhos, totalizando, assim, 351 Pokémon na coleção completa. Quando o número era cem, ficava fácil decorar todos. Agora, só mesmo sendo muito aficcionado. Entre os novos Pokémon com nomes já confirmados, pode-se citar a baleia Wailmer, o vaga-lume Volbeat, o camaleão Kecleon, o pelicano Perippaa, o cogumelo Kinococo, o tubarão Samehadee e os pássaros lendários Latias e Latius. Com esses novos monstros, vem um novo universo, com novos heróis, diversos personagens e cidades. Há um novo herói (ainda sem nome), uma heroína chamada Kimi e um novo especialista Pokémon, o professor Odamaki (nomes em japonês).

Outra grande novidade é o sistema de lutas. A principal inovação é o combate em dupla. Agora, será possível colocar dois monstrinhos para enfrentar outros dois, no melhor estilo Tag (um de cada vez). Também será possível dois contra um, e aí o problema é de quem estiver em menor número. Isso cria a possibilidade de combinações de golpes e defesas, e aumenta em muito o fator Replay da aventura.

Ficou curioso? Nós também. As informações sobre os novos games Pokémon para GBA chegaram na hora certa para não deixar a febre esfriar de vez. Agora, é só esperar mais novidades, e contar os dias para os games chegarem às lojas brasileiras – o que deverá acontecer em fevereiro de 2003.

Pablo Miyazawa













Dando NOME aos bichos

Estas são algumas das novas criaturas já reveladas até agora pela Nintendo. Repare que alguns não têm nome definido no Ocidente.

Nome em japonês	Versão ocidental
Barobiito	**Volbeat**
Hoeruko	**Wailmer**
Kakureon	**Kecleon**
Kinococo	–
Latias	**Latias**
Latius	**Latius**
Perippaa	–
Pochena	–
Ruriri	**Azurill**
Samehadee	–
Sonnano	**Wynaut**
Subame	–
Yomawaru	–



Ao lado, Wailmer, Wynaut e Kekleon. Abaixo, Volbeat

15 anos de Mega Man

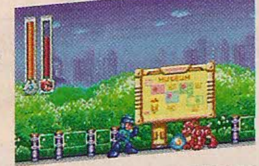
Herói debuta em grande estilo

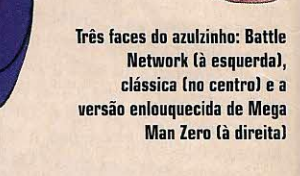


A série **Rockman** está completando quinze anos em 2002, e continua saudável como sempre no seu novo lar: o GBA. Três novos jogos estão sendo lançados ainda este ano: além de **Rockman Zero** (confira o Preview nesta edição), estão chegando também **Rockman & Forte** e **Rockman EXE 3** (**Mega Man Battle Network 3** no Ocidente). **Rockman & Forte** é um remake do último jogo do herói no Super Famicom, no qual ele se alia ao seu maior rival para lutar contra o robô King. É claro que o cientista louco mais carismático do mundo dos games também faz uma ponta aqui: três vivas para o doutor Wily!

Já **Rockman EXE 3** é um novo episódio na mais recente encarnação do robô azulzinho que está fazendo um grande sucesso no mundo todo. Aliás, justamente por causa de todo sucesso, com brinquedos, mangás e animes, a Capcom não quer perder tempo: essa nova versão foi anunciada um mês depois que **MMBN2** foi lançado nos EUA.

Três faces do azulzinho: Battle Network (à esquerda), clássica (no centro) e a versão enlouquecida de Mega Man Zero (à direita)









Telinhas dos novos games: acima, três imagens de Rockman & Forte; abaixo, quatro fotos do novo Rockman EXE 3

Só para FERAS

Promoção cria cores exclusivas para o GBA



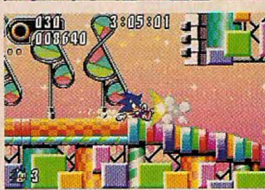
E a Nintendo continua investindo para transformar seus consoles em itens de grife: a Nintendo of America, junto da Stuff Magazine (revista norte-americana de comportamento), pediu para os famosos esportistas Dave Mirra, Kelly Slater e Tony Hawk contribuírem com o design de novas versões do Game Boy Advance, que serão dados de prêmio num concurso. Dêem só uma conferida nesses radicais!

Ele não pára!

Mais telinhas do novo Sonic para GBA e GameCube

Mesmo com a nova postura da Sega de criar jogos para todas as plataformas, parece que os consoles Nintendo foram escolhidos como os preferidos para as aventuras de Sonic e seus amigos. As novidades do mês ficam por conta das novas imagens de **Sonic Advance 2** – que terá estágios específicos para Sonic, Tails e Knuckles –, e a divulgação dos jogos que farão parte de **Sonic Mega Collection** para o GameCube: **Sonic the Hedgehog**, **Sonic the Hedgehog 2**, **Sonic the Hedgehog 3**, **Sonic & Knuckles**, **Sonic 3D Blast**, **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** e **Sonic Spinball**. Não há do que reclamar, não é mesmo?





Quase platina!

Super Mario Sunshine é um sucesso no Japão

Mas nem dá pra ficar surpreso, não é? A nova aventura de Super Mario, ídolo de multidões de gamemaníacos, vinha sendo aguardada com bastante ansiedade. Resultado: o game está batendo recordes de venda no Japão. Só no primeiro fim de semana, 400.000 unidades dos jogos foram vendidas, e tudo indica que o jogo vai atingir facilmente a marca de um milhão – fazendo companhia para **Super Smash Bros. Melee**. Só lembrando, **Super Mario Sunshine** sai dia 26 de agosto nos EUA.

LINK, UM LUTADOR

Novidades bizarras em Soul Calibur II

Nem bem foi lançado nos Arcades japoneses, **Soul Calibur II** já está com seus personagens secretos revelados: Cervantes, portador da Soul Edge no jogo original, Yoshimitsu, o onipresente lutador de **Tekken**, e o misterioso Charade, um personagem inédito com a habilidade de imitar o estilo do adversário. Além desses três, aguardamos o lançamento da versão para GameCube (somente em 2003) para confirmar um rumor bastante suculento: parece que a parceria Namco e Nintendo possibilitou a inclusão do herói Link (ele mesmo, de **The Legend of Zelda**) como um personagem secreto. Verdade ou boato? Só saberemos nos próximos meses!



Uma esperada peleja. Façam suas apostas...

Mario no pacote

GameCube de roupa nova e com jogo incluído

Enquanto aguardamos a gloriosa chegada do Cube no Brasil, os americanos ganham novas opções: no dia 14 de outubro, será lançado um pacote promocional com o console, o jogo **Super Mario Sunshine** e um Memory Card 59, por US$ 189,95. Além disso, em novembro será lançada uma edição limitada do Cubo, na cor platina, pelos mesmos US$ 149,95 de sempre. Claro, tudo na terra do tio Bush.



A TODA VELOCIDADE

Sega libera novas imagens de F-Zero

Quando Sega e Nintendo revelaram a produção de um novo **F-Zero** para Arcade e GameCube, a nação gamemaníaca vibrou. O game foi mostrado pela primeira vez na E3 2002, apenas em vídeo. Agora o pessoal da Amusement Vision, que está desenvolvendo **F-Zero GC** e **AC**, exibiu imagens surpreendentes do título. Infelizmente, ainda não há maiores detalhes ou uma data para o lançamento. O jeito é esperar.







N-BITS



• A nova data de lançamento de **Star Fox Adventures** (da Rare), é 27 de setembro, no Japão (quatro dias depois da versão americana). O game custará 6800 ienes (cerca de US$ 55). Além disso, a Nintendo confirmou que o game ocupa dois discos e se expande por mais de 80 horas.

• Vale-tudo no Cube. A Crave acabou de lançar nos EUA **UFC: Throwdown**, que recria com perfeição as grotescas disputas de Ultimate Fighting que rolam em arenas octogonais.



• **Doom** mal saiu no Game Boy Advance e um novo já está a caminho. A versão final será lançada somente no ano que vem. Esta é uma das primeiras telinhas do game que está sendo produzido pela mesma equipe responsável por **Duke Nukem Advance**.



• O site Gaming Age mostrou o talento de SamusX, um fã da Nintendo que pintou seu GameCube com as mesmas cores do saudoso NES 8-bit. Confira a arte abstrata em www.gaming-age.com.



• A softhouse Treasure está cuidando da produção do game **Tiny Toons: Defender of the Looniverse** para GameCube. O título, o primeiro dos personagens para o console, traz as aventuras de Perninha e Lilica em vários minigames 3D, semelhantes a **Super Smash Bros. Melee**.

UM, DOIS, TRÊS INDIOZINHOS!

É o Turok no Game Boy Advance

Turok: Evolution vai surpreender os jogadores de GBA. No game, você pode escolher entre dois personagens (Tal'set e Djunn), em seu caminho contra os monstros mais nojentos e deploráveis das selvas. Cada um tem habilidades diferentes, e você precisará escolher qual o melhor para cada momento do jogo. O estilo é ação Side-Scrolling (vista de lado), como a maioria dos games legais do Super NES. Por isso mesmo, o game tem tudo para agradar aos fãs da série **Contra** e outros games do gênero. O lançamento está previsto para setembro nos EUA, e promete diversão sem limites.





NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Meu **Top Ten**

O que fazer quando não há assunto para a coluna mensal? Como diz um amigo meu, a solução é fazer listas. O espaço é pequeno e o tempo é curto, então vou falar rapidamente sobre meus dez games Nintendo favoritos. Não os melhores, nem os mais influentes, mas aqueles que mais joguei e que me divertem até hoje. Como o GameCube e o GBA ainda estão no começo de vida, não incluí nenhum jogo para esses consoles. Minha lista é óbvia e quase não tem surpresas, mas vai causar polêmica.

10. Teenage Mutant Ninja Turtles (NES)
Admito que o jogo nem era tão bom assim. Mas o maior motivo dele estar aqui é sentimental. Foi o primeiro cartucho importado que comprei. Gastei uma fortuna, mas não me arrependo. Guardo até hoje a caixinha e o manual.

9. Gauntlet (NES)
Um dos games que mais consumiu meu tempo pós-aulas da quarta série do primário. Joguei muitas horas por dia e, mesmo assim, não consegui chegar ao tal estágio cem. Até hoje, acho que inventaram isso pra me enganar.

8. Dr. Mario (Game Boy)
Não nego: sou fissurado em puzzles verticais sem fim. Essa versão me hipnotiza até hoje, principalmente por causa dos ruídos estranhos e das musiquinhas eletrônicas. Vício total.

7. Killer Instinct (Super NES)
Nunca morri de amores por games de luta, mas **KI** é outro papo. As batalhas caseiras madrugada adentro eram verdadeiros rituais entre amigos. Quando aprendi a fazer combos de vinte hits, aí sim, minha vida mudou.

6. Sim City (Super NES)
Um dos games da primeira leva do Super NES, responsável por muitas noites em claro (talvez por isso eu tenha insônia hoje...). Tudo graças à minha obsessão em criar a megalópole perfeita e ver a estátua do Mario no meio da cidade.

5. Chrono Trigger (Super NES)
O RPG definitivo da Nintendo. Nunca me senti tão bem desbravando os segredos de um game como em **Chrono Trigger**. E os treze finais diferentes? E o design incrível de Akira Toriyama? E a trilha sonora matadora? E o prazer de detonar o Lavos só com o Crono e usando Luminaire? Bons tempos que não voltam mais.

4. Earthbound (Super NES)
Pra mim, todos os RPGs tinham que ser assim. Nunca curti fantasias medievais, e a idéia de um game que imitasse a vida real sempre povoou minha mente. Um dia, meu amigo Trivella me emprestou seu **Earthbound**, só pra eu conhecer. Isso foi em 1997. O cartucho ainda está comigo.

3. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
Estava faltando um game **Zelda** nessa lista, então resolvi escolher o melhor de todos. Acho que nem preciso falar muito. Ou melhor, não vou falar nada.

2. Tetris (Game Boy)
Já falei de minha paixão por puzzles verticais? **Tetris** não tem jeito. Ou você adora, ou destesta. Eu adoro por "n" motivos, e também não vou explicar nada.

1. Super Mario 64 (N64)
Não foi o game que mais joguei na vida, mas foi aquele que mudou a minha vida. Conheci **Mario 64** no final de 1996. Joguei sozinho, sem pedir ajuda a ninguém. Demorei seis meses, mas consegui as 120 estrelas. Me senti o maior herói do planeta Terra. Games que fazem as pessoas se sentirem assim merecem estar no topo de qualquer lista, concorda? Ⓝ

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Shark). Parece que os pilotos esqueceram de F-Zero e resolveram concentrar tudo no Mario Kart! Já os recordes de Beetle Adventure Racing começaram a chegar! Será que você consegue batê-los? Manda brasa!

Beetle Adventure Racing



Circuito Coventry Cove - Time Attack

4:50.27 - Leitor: Ivan Nikolai Castilho - Treze Tílias/SC
4:52.36 - Leitor: Jonas Ferreira Barreto - Birigüi/SP
4:54.30 - Leitor: Marcio de Melo - Vitória da Conquista/BA

Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

0'49"25 - Leitor: Tiago Noronha Bomtempo - Dom Aquino/MT
0'49"33 - Leitor: Tiago Noronha Bomtempo - Dom Aquino/MT
0'49"60 - Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva - São Caetano do Sul/SP
0'49"70 - Leitor: Fabrício Diniz de Lima - Belém/PA
0'49"70 - Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva - São Caetano do Sul/SP

Star Fox 64



2114 inimigos abatidos - Leitor: Cláudio Ferreira dos Santos - Ceilândia/DF
2077 inimigos abatidos - Leitor: Everton Rodrigues T. Campos - Perdões/MG
1930 inimigos abatidos - Leitor: André da Cunha B. Castellan - São Paulo/SP
1930 inimigos abatidos - Leitor: Wellington de Souza - São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos - Leitor: Adrian Maciel L. Müller - Niterói/RJ

Estes são os desafios para você encarar este mês:



Resident Evil (GameCube)
Em quanto tempo você consegue detonar o game? Tire uma foto da tela final e mande pra cá!

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!
Nome do Game: Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance).
Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até: 30 de setembro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Quantas saídas existem no jogo?**
2 **Qual o nome do dinossauro que Mario encontra logo no começo?**
3 **Para voar, Mario precisa estar equipado com um item. Qual é esse item?**
4 **Super Mario Advance 2 é uma versão portátil de um game lançado para qual plataforma Nintendo?**
5 **Qual o nome do último chefe do game?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER MARIO ADVANCE 2**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Na próxima edição, o vencedor do Questiomario The Legend of Zelda: Oracle of Seasons.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JULHO DE 2002

SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM GAMECUBE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
STAR WARS – EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES GAME BOY ADVANCE
MX SUPERFLY GAMECUBE
F-1 2002 GAMECUBE
SPIDER-MAN: THE MOVIE GAMECUBE
NBA COURTSIDE 2002 GAMECUBE
ADVANCE WARS GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL GAIDEN GAME BOY COLOR

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE NW

METROID PRIME GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
STAR FOX ADVENTURES GAMECUBE
CAPCOM VS.SNK 2 EO GAMECUBE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



agosto/setembro
Aggressive Inline
Animal Crossing
Barbarian
Capcom Vs. SNK 2: EO
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
Dragon's Lair 3D
Freekstyle
Galleon: Islands of Mistery
Kelly Slater's Pro Surfer
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Need for Speed Hot Pursuit 2
NFL 2K3
NHL Hitz 2003
Pac-Man Fever
Robotech: Battlecry
Rocket Power: Beach Bandits
Star Fox Adventures
Super Mario Sunshine
Super Monkey Ball 2
Taz: Wanted
The Scorpion King: Rise of Akkadian
Turok: Evolution
WTA Tour Tennis

agosto/setembro
Black Belt Challenge
Casper
Castlevania: Harmony of Dissonance
Contra Advance
Dual Blades
Duke Nukem Advance
Game & Watch Gallery 4
Grand Theft Auto III
Kelly Slater's Pro Surfer
Matt Hoffman's Pro BMX 2
Medal of Honor Underground
Mega Man Zero
Monster Force
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Pinball Advance
Robocop
Robotech: the Macross Saga
Sega Smash Pack
Smuggler's Run
Spyro 2: Season of Flame
Super Ghouls'n Ghosts
Superman: Countdown to Apokolips
WWE Road to Wrestlemania X8
Yoshi's Island: Super Mario World 3

FÓRUM

VOCÊ FICOU EMPOLGADO COM OS NOVOS GAMES POKéMON?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Eu quero o meu Lamborghini!

Pilote em casa esta lendária máquina italiana

Você está convidado a fazer um Test-Drive no mais novo modelo da empresa automobilística Lamborghini: o Lamborghini Murciélago. E estará liberado para correr à vontade, podendo ultrapassar facilmente a marca dos 330km/h, dependendo da configuração que fizer na aerodinâmica da belezinha. Está achando que é brincadeira? Estamos falando do game **Lamborghini**, que será lançado para o GameCube em 2003. O jogo impressiona por suas imagens realistas, e você poderá pilotar não só um Murciélago, mas a linha completa de carros da Lamborghini, como o 350 GT, Miura, Countach, Diablo e outras feras, totalizando vinte e cinco carros. Junte-se ao clube "Lamborghini Millionaires Club" para participar de corridas e rachas em lugares exóticos pelo mundo e conquistar modelos raros e colecionáveis. O site oficial, por enquanto, só disponibiliza imagens, mas dá pra ter uma boa idéia da encrenca. Visite e confira: http://www.lamborghini-the-game.com





Bate-bola pra inglês ver

Beckham vira game e ganha site

Nós, torcedores brasileiros, ficamos muito contentes em mandar o "Backhome", ou melhor, o atacante Beckham de volta para casa naquela madrugada do dia 21 de junho. Mas o cara não tem muito do que reclamar: recentemente virou personagem principal de games para várias plataformas, inclusive Game Boy Advance. Para garantir que os games tivessem um nível de qualidade satisfatório, o craque inglês acompanhou pessoalmente o desenvolvimento com a equipe da Rage Software, que não perdeu tempo e mandou ver num Hotsite (http://www.rage.com/davidbeckhamsoccer) que mostra até o Making Of da produção. **Go! Go! BeckHam** é o nome de um dos games que está em desenvolvimento para o portátil. Teria o nome alguma coisa a ver com a torcida brasileira gritando "Go, Beckham, go home"?



Boxe cinematográfico

Rocky Balboa ressurge no Cube e na internet

Parem tudo! Rocky está de volta aos ringues! E o melhor é que você poderá realizar tudo o que sonhava quando via Rocky batendo ou apanhando de seus adversários. Como? Assumindo o papel de Stallone no GameCube você poderá encarar adversários famosos como Apollo, Ivan Drago, Clubber Lang e Tommy Gunn. O game está sendo baseado na aclamada série cinematográfica criada e estrelada por Sylvester Stallone, e traz muitas novidades em relação ao filme. As imagens divulgadas no site oficial (http://www.rocky-the-game.com) impressionam. Os personagens estão visualmente bem trabalhados e chegam próximos da perfeição. Há até vozes dubladas por atores, incluindo algumas originais dos filmes. Entre os modos de jogo disponíveis estão o Multiplayer, Training e o famoso modo "carreira", que o fará relembrar dos altos e baixos da vida do pugilista.





Visite a batcaverna!

Santa internet! É o site de Batman: Vengeance!

Batman Vengeance **não é nenhuma novidade para o GameCube, mas esta dica é bem interessante para fãs do morcegão que curtem uma boa navegada. A Ubi Soft, produtora do game, não fez simplesmente um "sitezinho" padrão, mas um verdadeiro show online, cheio de efeitos e coisas legais. Para quem não conhece o game, é possível conferir um trailer bem bacana, várias imagens, histórias e críticas dos maiores nomes da internet. Uma dos aspectos mais interessantes é a possibilidade de ver uma demonstração de cada uma das armas e acessórios do Batman, e um comparativo do visual entre as principais plataformas de nova geração.**

Para o seu micro, também não faltam bugigangas. Tem papéis de parede, Screensavers, imagens em alta resolução e muito mais! Clique em http://batmanvengeance.ubi.com e divirta-se!

Você manda!

Fonte: site www.nintendo.com.br

Qual destes jogos de GameCube exibidos na E3 2002 mais o impressionou?

48%	The Legend of Zelda
18%	Super Mario Sunshine
15%	Metroid Prime
10%	Star Fox Adventures
9%	Eternal Darkness

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.

DSS-900 5.1
Speaker System
Gaming Series
para todos os Consoles







NINTENDO64

Nintendo
by gradiente

Console Nintendo 64
série Multi Sabores

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA













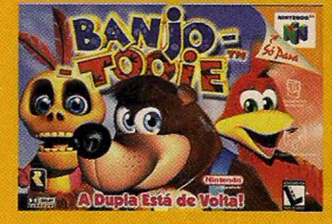
Console
Game Boy Color







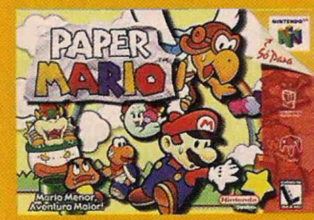








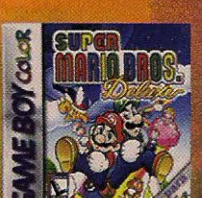














Console Game Boy Advance

GameShark Advanced

S Video Cable



Shark Light

Glow Guard

Pulse Pak para GBC

Tela de LCD compatível com GameCube e outros Video Games



All in One Funpak para GBA

Booster Kit para GBA









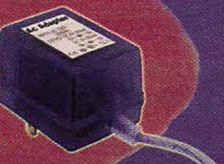
Mega Memory 16X para Gamecube

Flash Memory 59 Blocks para Gamecube

Cabo Link para GBC e GBA

Sharklight Survival Set para GBA

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy Despachamos para todo o Brasil via sedex.



AC Adapter para GBC e GBA



Formas de Pagamento:



- Em até 6X

- Aceitamos todos os cartões de crédito



(11) 6236-1157

Caiu na rede é Cubo!

Nos EUA, jogos online chegam ao GameCube – e o primeiro da lista é Phantasy Star Online

Por **Renato Viliegas**

Olhe bem para o seu GameCube. Sabe esse pedaço destacável na parte inferior que parece não ter utilidade alguma? Em breve ele se tornará a estrela maior do seu console de 128-bit. Nesse pequeno espaço, você irá encaixar um peça que muita gente aguarda há um bom tempo: o adaptador para games online para o GameCube.

Sim, eu sei. Você já tá ouvindo isso há um tempão, e nada da coisa decolar de verdade. Realmente, a **Nintendo** demorou um pouco para embarcar na onda online, e só recentemente revelou detalhes sobre sua estratégia para jogos em rede. Mas como já é quase uma tradição da empresa, ela pode até demorar, mas quando ataca, sai de baixo!





No alto, a parte inferior do GameCube. Acima, como o fio telefônico se conectará ao modem

Uma data e um nome

Vinte e seis de agosto de 2002. Nesse dia, os americanos estarão conectando seus consoles cúbicos à internet, prontinhos para embarcar no universo online que a **Nintendo** planeja para os próximos meses. Também nessa data, chegarão às lojas americanas os adaptadores para rede do GameCube. Serão dois modelos, um para conexão em banda larga e um modem para conexão discada. Mas não espere uma enxurrada de games logo de cara. A casa do Mario (que já foi a última a entrar nesse novo gênero do entretenimento) pretende caminhar bem devagar no terreno da internet. Durante a E3, George Harrison, vice-presidente da Nintendo of America, chegou a afirmar que não acredita que uma grande parcela do público esteja interessada em games online. O coro foi engrossado pelo novo presidente da **Nintendo** japonesa, Satoru Iwata. Segundo o "Big Boss" da empresa, a **Nintendo** sabe que game online é um ótimo negócio, mas ainda precisa provar ser lucrativo e acessível à maioria dos consumidores.

Com toda essa cautela, não é de se estranhar que a biblioteca online da **Nintendo** inicialmente contará com apenas um título. Exatamente, um único game estará disponível para a jogatina na rede. Outros o seguirão, mas nada está certo por enquanto, e nenhum nome foi anunciado. Mas pelo menos, o game que irá abrir a rede da **Nintendo** é nada mais, nada menos que **Phantasy Star Online – Episode 1 & 2**, da ex-inimiga Sega.



Ao lado, kit para se jogar Phantasy Star Online**, que será lançado no Japão pela Ascii**

Um clássico das antigas

A Sega e o Sonic Team estão com um presentão para quem conectar seu GameCube à internet: a última versão de um dos RPGs mais famosos da história da empresa. **Phantasy Star Online – Episode 1 & 2** será um game exclusivo para GameCube e com uma série de novidades em relação aos games antigos.
Só pra início de conversa, a nova versão de **PSO** traz três novas raças selecionáveis, mais roupas, novos chefes e cenários inéditos, incluindo um ambiente praiano bem bacana. Ah, você adora **PSO**, mas não está com vontade de entrar na onda online? Tudo bem, **PSO – Episode 1 & 2** contará com modos de jogo offline, inclusive com uma opção Multiplayer para quatro jogadores, que podem participar da mesma jornada com a tela dividida.
O jogo foi mostrado ao público presente na última E3, onde era fácil notar como será simples se conectar à rede da **Nintendo**. O que chamou mais a atenção do pessoal que testou o game foi o visual: os mundos de **PSO** são enormes e riquíssimos em detalhes.
No jogo, você estará em um mundo futurista com seis áreas diferentes (duas delas não existiam no **Episode I**). No jogo online, também será possível se juntar a outros três colegas para sua jornada de exploração, ganhar experiência e encarar combates. Os confrontos são em tempo real, com ataques que variam entre simples golpes de espada e projéteis disparados pelas mais diversas armas, à mágica, é claro. Tudo depende do tipo de personagem que você escolher no início do game.

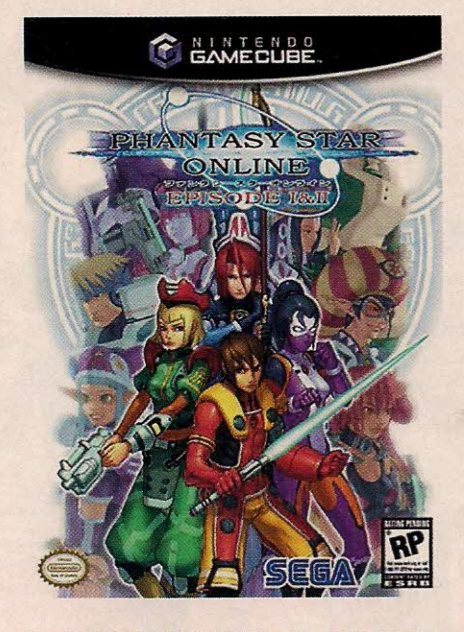


Modem de 56k, para conexão discada



Modem para conexão banda larga

PHANTASY STAR™ ONLINE EPISODE I&II



Gente nova no pedaço

Aí chegamos à maior novidade de **PSO** no Cube: três novas raças (RAmarl, FOmar e HUcaseal) estarão disponíveis para os jogadores do console da **Nintendo**. Cada uma das raças possui habilidades diferentes. Algumas são melhores para embates corpo a corpo, outras se dão melhor em brigas à distância, e há as que dominam as artes mágicas. Quer mais novidade? Que tal bater uma bolinha online? Sim, é isso mesmo: jogando online, você terá acesso a uma área central, uma espécie de lobby, onde você poderá fazer uma série de coisas bacanas, como trocar itens com outros jogadores, desafiar alguém para um duelo mano a mano ou disputar... partidas de futebol! Mais uma exclusividade do GameCube.
Parece que não há do que reclamar sobre esse primeiro jogo online para o GameCube. É um belíssimo RPG (um gênero que, convenhamos, falta aparecer mais no console), cheio de novidades para os fãs da série e com exclusividades interessantes para os donos de um Cube. Tá na hora de se conectar!













PSO Episode I & II promete imagens e cores nunca vistas no GameCube

E o Brasil? Ficou de fora?

Os jogadores brasileiros estarão recebendo seus GameCubes a partir das próximas semanas. Isso quer dizer que logo mais poderemos jogar games em rede por aqui? Sim e não. Nada está previsto a respeito do lançamento no Brasil dos acessórios para a conexão em rede, nem de **Phantasy Star Online – Episode I & II**. Talvez quando o console já estiver consolidado no país e com diversos games disponíveis, possamos sonhar com um sistema nacional de games online rolando em nossas casas. Por enquanto, o jeito é apelar para servidores internacionais.

PREVIEW

Temos certeza de que você jogou, pelo menos, um dos quatro jogos **Turok** no N64. Se não jogou, que vergonha! Nem deveria estar lendo a revista oficial da Nintendo. Ok, é muito exagero de nossa parte. Mas em se tratando de **Turok**, uma das séries de videogame mais importantes dos últimos cinco anos, isso é até falar pouco. Originário dos quadrinhos, o índio nervoso ganhou corpo nos videogames (apareceu em quase uma dezena de games para Nintendo 64 e Game Boy Color) e fez bonito em sua eterna e sangrenta batalha contra seres de outro planeta e dinossauros violentos.
Esse parágrafo todo foi só pra lembrar que **Turok** está voltando aos consoles Nintendo. **Turok: Evolution** é exatamente o que o nome diz – uma evolução total no gênero "tiro em primeira pessoa", mas com os mesmos elementos que fizeram a saga ser reconhecida e cultuada na era 64-bit.
A Iguana Entertainment (que agora se chama oficialmente Acclaim Studios Austin) está desenvolvendo o projeto há mais de dois anos e está confiante que este é o melhor game **Turok** da história. Obviamente é isso que todos esperamos. Afinal, estamos falando de um jogo para GameCube!



TUROK EVOLUTION

O retorno do índio sem medo, agora no Cube

O maior índio do final do século

O enredo segue a mesma linha dos games anteriores, então **Turok: Evolution** pode ser considerado uma continuação da série do N64. Ou melhor, uma pré-continuação. Como a idéia de Prequels está na moda nos últimos tempos, **Turok: Evolution** bebe dessa mesma fonte. O game se passa no finalzinho do século 19 – antes do primeiro jogo para N64, **Turok: Dinosaur Hunter** – e mostra a origem do herói Tal' Set, como ele foi parar na Terra Perdida e como se tornou o caçador de dinossauros que todos nós conhecemos e aprendemos a amar.
Os estágios são enormes e, de tão amplos, parecem não ter fim. Mas têm sim: é possível chegar a todos os pontos do cenário. Quer dizer, desta vez, o cenário não é só decoração, Turok interage com ele. Se atirar em árvores ou pedras, elas podem cair em cima dos dinossauros e dos outros inimigos. Mais interação: as árvores se movimentam com o vento, as folhas se mexem à medida que os dinossauros passam entre elas. Os inimigos se escondem atrás de árvores e cavernas de uma maneira que só conseguiríamos presenciar ao vivo. Eles podem, inclusive, derrubar árvores em cima de você. A sensação de imersibilidade é incrível. Parece que estamos no meio de uma selva fechada, tamanho o nível de realismo. O vento movimenta a folhagem e os ruídos parecem vir de dentro da floresta. Só faltou mesmo o cheirinho de mato para completar.
Mas a bagunça não vai rolar só no meio do matagal. Aqueles cenários ultrafuturistas que infestaram **Turok 3: Shadow of Oblivion** também estarão em **Turok: Evolution**, agora muito mais hi-tech e elaborados.



Para o alto e avante!

Inteligência artificial, arsenal e nível de violência sempre foram quesitos nos quais a série **Turok** teve bastante destaque. E no novo jogo, os fatores serão mais caprichados do que nunca. Parece que a equipe da Acclaim aprendeu muitas lições com os erros cometidos nos games anteriores.

O arsenal é sempre algo bom de ser discutido em um jogo abrutalhado como **TE**. Os nomes das armas são sensacionais como sempre: Swarm Boer, Gravity Disrupter, Remote Spider of Death (essa é inacreditável!) e Variable Payload Cruise Missiles, Fusion Cannon, ChronoScepter, entre outras doideiras. Cada uma causa um estrago diferente no coitado do inimigo. Vale a pena conferir cada uma.

E o índio agora voa! Pela primeira vez na série, Turok descansa um pouco de suas caminhadas e pega carona nas costas de um legítimo pterodáctilo. E isso acontece em uma porção de fases importantes. Quando você está voando, a visão muda para terceira pessoa e a briga acontece no ar, com você e seu bichinho contra inimigos alados equipados com mísseis (além dos vilões na parte terrestre). Pra facilitar sua vida (que já é dura demais), você terá a ajuda de uma mira voadora, que permite inclusive, a "travada" no alvo. É quase como pilotar um caça F-15 na Pré-História. A Acclaim implementou um sistema de gravidade que reflete com precisão como seria o vôo sobre um animal com asas. Achou estranho? Então pense que qualquer tipo de mudança é positiva numa série exclusivamente caracterizada pela visão em primeira pessoa, como é o caso de **Turok**.

Publisher: Acclaim
Desenvolvimento: Acclaim Studios Austin
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 4 simultâneos
Lançamento: agosto de 2002

Visualmente perfeito

O modo Multiplayer não traz muitas inovações, mas é obrigatório num game deste gênero. A maior novidade fica por conta das armadilhas colocadas em locais estratégicos, para sacanear jogadores que curtem se esconder. Fora isso, podemos esperar diversos modos para até quatro pessoas e bastante velocidade na jogabilidade, já que o processador do GameCube é poderoso o bastante para isso.

O som promete impressionar pela variedade. A Acclaim está até recomendando que **TE** seja jogado com o volume bem alto, para que o jogador se sinta no meio da carnificina. E lembra como era incômodo aquele "nevoeiro" que sempre havia nos cenários dos primeiros games **Turok**? Os produtores sempre souberam desses problemas e foram corrigindo aos poucos, à medida que os novos títulos surgiam. Já no GameCube, a excelência foi alcançada. Os gráficos não são somente muito mais bonitos, são mais realistas. As texturas são perfeitas e detalhadas, e olha que jogamos uma versão não muito adiantada do game. E a névoa existe, só que bem de levinho, misturada aos cenários. Não há muito para reclamar.

Turok: Evolution certamente deixará muita gente boquiaberta. A Acclaim Studios Austin é especialista em criar games graficamente perfeitos, desafiadores e com uma sólida jogabilidade, e não deixou nada disso pra trás neste primeiro grande projeto para o 128-bit da Nintendo. Gostou do que leu? Então, se prepare para uma experiência única no GameCube. Ⓝ

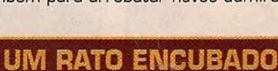
MAGICAL MIRROR

STARRING MICKEY MOUSE

Os ratos vão dominar os consoles Nintendo!

Ele é o maior! Viva o Mickey Mouse! Essas frases eram bem mais interessantes quando quem as gritava era a princesa do pop Britney Spears. Quer dizer, tem gente que preferia quando era o futuro ex-namorado dela, o sincronizado Justin Timberlake, quem fazia isso, mas cada um... cada um. Bem, isso nem deve ser do seu tempo. Estamos falando do programa de televisão Clube do Mickey, que foi sucesso no mundo todo na década de 80. Naquela época, a turma criada por Walt Disney era bem mais popular do que é hoje. Mas essa "decadência" pouco impediu que Mickey, Donald e Pateta continuassem a invadir todos os cantos – inclusive os jogos de videogame.

O fato é que os consoles Nintendo logo mais ficarão parecidos com uma rede de esgotos e com o Congresso – cheios de ratos. O mais famoso personagem Disney traz toda a turma para fazer e acontecer no GameCube e no Game Boy Advance. São dois títulos criados pela Capcom que estão chegando para matar as saudades de seus antigos fãs, e também para arrebatar novos admiradores.



UM RATO ENCUBADO

Mickey estréia no GameCube com um título inédito: **Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse** é um jogo que está sendo produzido especialmente para o público mais jovem da Nintendo. E quando você lê "mais jovem", fique certo de que essas palavras não poderiam ter um sentido mais literal. O design geral do jogo é claramente voltado para crianças pequenas que ainda estão aprendendo a pegar em um Controller. O game foi exibido na E3 deste ano, e como só havia gente grande passeando pelos corredores da feira, acabou não atraindo muitos jogadores. E quem se aventurava a dar uma testadinha na parada não ficava mais do que três minutos controlando o orelhudo. Alguns pequenos problemas faziam os presentes correrem dele como rato foge de gato. Nesse "point-and-click" (aquele tipo de jogo que ficou famoso no PC em que tudo o que se faz é passar o cursor por cima das coisas, clicando o mouse – não o Mickey!), o ritmo é bastante lento e os quebra-cabeças são muito óbvios. E fáceis: pelo menos no protótipo exibido durante a E3, apenas um botão do Controller do GameCube era usado.

A aventura (se é que se pode dar esse nome) de Mickey começa quando seu espírito é atraído por uma entidade misteriosa. Assim como Alice no País das Maravilhas, o ratão cai pra dentro do espelho, e a figura sinistra quebra a passagem. Lá se foi a única chance de Mickey voltar para seu mundo... Como não é bobo nem nada, ele logo sai em busca de uma solução para consertar o espelho e retornar são e salvo para casa.

Tudo é facilitado ao extremo para não frustrar a garotada: MM (o rato, não o chocolate) deve executar tarefas, clicando em objetos com o cursor em forma daquela luvinha de quatro dedos que ele usa desde os tempos de Steamboat Willie (seu primeiro desenho). Se houver a possibilidade do objeto ser manipulado, o cursor assumirá outra forma, avisando o jogador que Mickey pode investigar mais a fundo aquilo que está a sua frente. Nada muito original ou revolucionário, mas que deve ajudar algumas mães estressadas a terem um pouco de sossego, enquanto seus pequenos anjinhos se distraem com o simpático ratinho.

Em seu favor, esse novo game tem uma animação pra lá de bem feita. Mickey está mais serelepe do que nunca, e não fica devendo nada aos desenhos que assistíamos nas manhãs de domingo.

Seria interessante ver a Capcom misturar essa calmaria toda de **Magical Mirror** com um pouco da sanguinolência de **Resident Evil**. Já imaginou Mickey Mouse com um lança-míssel nas mãos, espalhando intestinos de zumbis por todos os cantos? Até que não seria má idéia...

OS GRÁFICOS DE MAGICAL MIRROR PARECEM OS DE UM DESENHO ANIMADO!

MAGICAL QUEST

MAGICAL QUEST STARRING MICKEY & MINNIE

MULTIMOUSE

E a Capcom também não se esqueceu de quem já tem mais de seis anos de idade. Aliás, quem já tem perto de vinte vai se lembrar bem deste novo (mas nem tanto) título de Game Boy Advance. **Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie** foi lançado na época de ouro do Super Nintendo e alcançou um relativo sucesso.

A história começa quando o cãozinho de Mickey, Pluto, desaparece misteriosamente. Apesar de ser esquisito um rato ter como animal de estimação um cachorro (e o Pateta, não é cachorro?), Mickey sai no encalço do pulguento e chega em um mundo mágico repleto de criaturas estranhas e muitas plantas trepadeiras. No entanto, uma presença ameaçadora paira sobre esse mundo, tornando-o menos pacífico do que aparenta. Em suas andanças por esse lugar, Mickey encontra um sábio feiticeiro que lhe conta que o malvado imperador João Bafo de Onça (só podia ser ele!) seqüestrou o pobre cãozinho. Mas Mickey não é um homem! É um rato! E jura resgatar seu amigo Pluto e pôr um fim nos planos maléficos de Bafo de Onça.

Tudo bem. Sabemos que não é a melhor história que você já ouviu, mas garante uma boa desculpa para um inofensivo game de plataforma. Pouca coisa mudou em relação ao game original. As diferenças na parte sonora e gráfica estão praticamente imperceptíveis. Confira ao lado.

E como antes, Mickey pode usar três disfarces diferentes. Com o uniforme de bombeiro, ele veste um capacete e as botas características da profissão, e usa uma mangueira para apagar incêndios e mover objetos em seu caminho. Quando usa a vestimenta de mago, Mickey pode utilizar a magia para dar cabo dos malfeitores que querem machucar sua mascote. Com a roupa de alpinista, o herói pode escalar montanhas íngremes e se pendurar em várias coisas do cenário.

Aquela ratazana da namorada dele, a Minnie, também dará uma força no resgate do Pluto. Dois Game Boy Advance podem ser conectados para um desencanado Multiplayer. A Nintendo e a Capcom também estão prometendo um elo de ligação entre os dois títulos **Mickey** (GC e GBA), para a troca de itens e outros segredos entre os consoles.

Se você é um dos milhares de fãs do ratinho mais famoso do mundo, ou se tem um irmão que não pára de aporrinhá-lo quando você está ocupado demais aumentando sua população de **Pikmin**, ou inventando novas estratégias em **Advance Wars**, é bom ficar de olho nesses games. Eles prometem ser uma boa solução para seus problemas!

USO DIVERSOS TRAJES DIFERENTES NO GAME! É SIMPLESMENTE UM LUXO!

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: ação/estratégia
Número de jogadores: 1
Lançamento: 16 de agosto de 2002

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Lançamento: segundo semestre de 2002

METROID FUSION

Que tal reviver Super Metroid no seu GBA?

Você esperou anos para poder jogar Metroid novamente, e o pessoal da Nintendo inventa um jogo em primeira pessoa? Se você é daqueles mais puristas e não está ligando a mínima para os elogios que Metroid Prime vem recebendo, alegre-se. Dia 18 de novembro, sua querida Samus estará em suas mãos da maneira como você sempre a conheceu: em 2D. Buscando agradar a gregos e troianos, a Nintendo lançará, no mesmo dia, dois games da série Metroid. O novíssimo Prime, para GameCube, e Metroid Fusion para o Game Boy Advance, uma espécie de evolução do clássico Super Metroid, para Super NES (para muita gente, o melhor game da história). Não pense que Fusion será uma simples conversão de Super Metroid para o GBA. A Nintendo conseguiu melhorar ainda mais o que parecia perfeito, trazendo uma série de novidades que certamente deixarão os fãs de queixo caído.

Em sua primeira aparição em um console 32-bit, Samus terá uma série de novos movimentos, como a habilidade de escalar paredes, podendo até disparar enquanto se segura em um muro com uma das mãos. A caçadora de recompensas pode andar pendurada pelo teto e usar os braços para alcançar plataformas mais altas. Além dessas novidades, todos os antigos movimentos de Samus já vistos na série Metroid estarão disponíveis.

Quem está debaixo da armadura

E não é só isso: durante a E3, o demo de Metroid Fusion chocou muita gente por um pequeno detalhe exibido. No final da única fase que estava disponível, você ganhava acesso a uma sala. Lá dentro, quem o aguarda é ninguém menos que... Samus Aran, em sua armadura clássica laranja e vermelha. O que isso significa? Ninguém sabe, já que o demo acabava exatamente aí, com uma mensagem "em breve...". Será que nesse tempo todo não estávamos no comando de Samus? O traje diferente pode indicar ser um novo personagem e que, talvez, Samus o ajude durante o game. Ou essa outra Samus pode ser alguma crueldade alien disfarçada, quem sabe? Só saberemos mesmo em novembro.

Fusion traz outra grande diferença em relação aos games anteriores da série. Desta vez, os alienígenas que Samus deve detonar estão carregando outras formas de vida. Uma vez destruídos, eles cospem esses parasitas – umas bolas de energia que você deve capturar para conseguir itens como energia e mísseis. Se você os deixa escapar, os safados correm para repovoar as criaturas abatidas ou saem à procura de outros corpos para se infiltrar. Claro, esses novos bichos estão lado a lado com aquela velha coleção de inimigos já conhecida dos outros games da série.

E as conexões futuras?

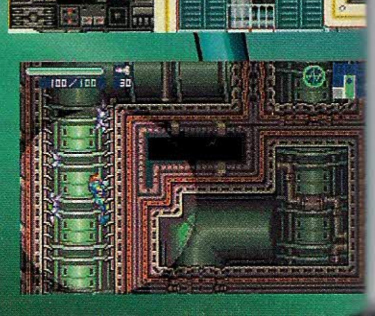
Visualmente, nem precisa falar que Fusion é uma evolução gigantesca em relação a Super Metroid. O ambiente 2D traz cores e transparências fantásticas, abusando do poder do GBA. O cartucho de Fusion também terá mais capacidade do que o normal, proporcionando uma maior animação dos personagens, e uma grande variedade de criaturas para você exterminar.

Ainda não foi divulgado se Metroid Prime e Metroid Fusion poderão se conectar, mas a possibilidade é muito grande. Uma indicação disso é que os dois jogos serão lançados no mesmo dia nos Estados Unidos, mas nem o próprio Shigeru Miyamoto abriu o jogo ainda. Durante a E3, ele disse que ainda está sendo estudada uma maneira de como os dois games podem interagir. Vale lembrar que a Nintendo já anunciou diversos games usando a conexão GBA/GC, e Metroid Fusion nunca foi mencionado. Que seria interessante, seria.

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: 18 de novembro (EUA)



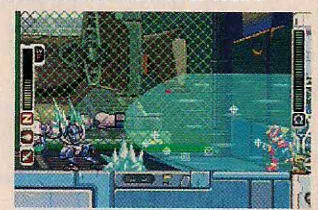




MEGAMAN ZERO

Só faltava mesmo o maior herói da Capcom no GBA

Finalmente o azulzinho da Capcom pintará no Game Boy Advance como realmente merece. O que queremos dizer com isso? Simples. **Mega Man Zero** é um jogo de ação em 2D, cheio de inimigos, cápsulas, armaduras e estágios dificílimos. Não que **Mega Man EXE Battle Network** seja muito ruim. Pelo contrário, é muito original, com toques de estratégia, jogo de tabuleiro e RPG que trazem bastante diversidade ao universo do herói. Mas é preciso admitir: não é o **Mega Man** que aprendemos a curtir nos últimos quinze anos.
Por essas e outras, **Mega Man Zero** é a boa notícia que os fãs estavam esperando há muito tempo.
A história de **MMZero** se passa num futuro bem distante. Mega Man foi desligado há cem anos, e está abandonado num depósito de lixo. Ele é encontrado por um grupo de soldados, e um cientista de bom coração, chamado Ciel, o põe para funcionar. O herói fica sabendo que uma organização denominada Neo Arcadia tomou o governo do lugar e está tornando muito dura a vida da população local.
Daí a aventura começa, e os fãs logo se sentem em casa. Muito tiroteio, armas variadas (inclusive a espada de Zero) e um inimigo robotizado ao final de cada fase. Os gráficos parecem saídos de um desenho animado, trazem também efeitos de rotação e zoom que eram o grande diferencial do Super NES. A trilha sonora também é bem moderna, mesmo usando diversos temas de games antigos. A Capcom promete introduzir em **Mega Man Zero** os maiores desafios de toda a história da série. Quer dizer, desde já, estão todos avisados: este jogo é só pra quem está muito acostumado com **Mega Man**. Ⓝ



Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: setembro de 2002 (EUA)





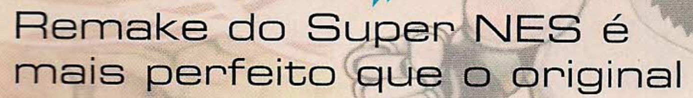












Remake do Super NES é mais perfeito que o original

O Game Boy Advance está se definindo cada vez mais como o lar dos jogos clássicos que ganham uma segunda chance na vida. Depois de **Final Fight**, **Super Mario World** e tantos outros, chega a vez de **Super Ghouls 'N Ghosts** (ChoMakaimura, no Japão), um remake da terceira aventura do Rei Arthur contra os demônios que ameaçam seu reino e sua namorada, a Princesa Prin Prin.
A série surgiu em 1986, com o Arcade **Ghosts 'N Goblins**, ganhou uma continuação (**Ghouls 'N Ghosts**, em 1988), e uma versão definitiva, três anos depois, para o Super Nintendo (**Super Ghouls 'N Ghosts**). Todas elas tinham em comum o modo de jogo – plataforma em Side-Scrolling (visto de lado) e uma boa seleção de armas, como lanças, facas e tochas para serem atiradas contra os inimigos. Isso sem contar a cueca samba-canção com coraçõezinhos usada por Arthur (uma espécie de ícone da série) e a dificuldade insana, que garantia boas horas de desafio. Nesta versão, além dos estágios presentes na versão de Super NES, haverá um modo chamado Remix, com novas fases, inimigos e itens. Estão de volta também as armaduras de bronze e de ouro, que fortalecem as armas do herói e permitem que ele use um super-ataque, assim como os escudos, que o protegem dos raios e outros projéteis dos monstros.
Os gráficos e músicas estão excelentes, como na versão de Super NES. **Super Ghouls 'N Ghosts** é um daqueles games que ficaram pra sempre na memória de quem curte os tradicionais jogos de ação da era 16-bit. É por isso que, apesar da idade, **Super Ghouls 'N Ghosts** continua sendo um dos jogos de plataforma mais divertidos de todos os tempos. Ⓝ



Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: setembro de 2002 (EUA)



O sol brilha para todos no GameCube: o maior herói dos videogames ressurge na aventura mais completa de sua carreira

Por Pablo Miyazawa

Há quanto tempo esperamos um novo game do Mario? Não pense, nós respondemos: pelo menos seis anos. E chega de enrolação, porque estamos todos ansiosos. O herói voltou, mais colorido, vivo e habilidoso do que já havia aparecido em mais de vinte anos de vida.

Sim, é verdade. O maior ícone da Nintendo tem 21 anos de idade. Sua primeira aparição foi em 1981, em **Donkey Kong**, quando ainda nem se chamava Mario. Na Nintendo, ele era conhecido como Jumpman, e mal se parecia com o que é hoje. Era mais baixinho, narigudo e barrigudo, sem o sex appeal que atualmente possui. Hoje, atingiu a maioridade e, por que não dizer, seu auge. Mario nunca apareceu tão bonito num jogo de videogame como em **Super Mario Sunshine**. E não dava pra ser de outro jeito. O bigodudo está saindo de férias feliz da vida, após anos se ferrando em desafios contra os seres mais nojentos da face da Terra. Herói de games também é filho de Deus, pô! Mas parece que "Deus" – no caso, Shigeru Miyamoto – não quer deixar seu filho descansar. Mal pôs os pés na ilha, o coitado já arranjou mais de uma centena de problemas para resolver.





NÃO É MARIO 64 - PARTE 2!

Você se lembra de **Super Mario 64**? Para refrescar sua memória: Mario precisava coletar 120 estrelas escondidas por quinze mundos no Reino dos Cogumelos. O resultado era um jogo muito mais longo que de costume, com dificuldade acima da média. **Super Mario Sunshine** bebe da mesma fonte, apesar do tema ser totalmente diferente. Saem 120 estrelas, entram 120 Shines que precisam ser encontrados. E não apenas estão muito bem escondidos, como também os mundos são mais extensos, e há muito mais coisas a serem feitas.

Mas quem jogou **Super Mario 64** vai se sentir em casa. Os movimentos do personagem são praticamente idênticos: ele ainda pula (claro!), dá cambalhotas, se arrasta, dá bundadas e até faz Wall-Kick (saltos usando a parede). A maior diferença é que agora ele possui uma bomba d'água nas costas, como uma mochila, que serve, não só para atordoar os inimigos, mas também para fazer aquela limpeza na ilha. Logo explicaremos mais sobre essa traquitana.

Voltemos à história. Mario e sua eterna companheira Princesa Peach estão prestes a desembarcar na Dolphic Island, uma lindíssima ilha em forma de golfinho, recheada de prazeres e belezas naturais. Quando chegam lá, surpresa: nada de belezas ou prazeres. O lugar está todo emporcalhado, coberto por uma espécie de lama nojenta e viscosa. Antes de culpar seu agente de viagens pelo mico, Mario se lembra da regra básica dos jogos de videogame: onde há sujeira, há criaturas malvadas. E ele logo comprova o fato. Além da gosma, a ilha está infestada de seres mal-intencionados que viraram de ponta-cabeça a vidinha pacata dos nativos. Mario encontra a bomba d'água e conclui que aquela é a arma ideal para se combater a sujeira. Com a parafernália nas costas, ele sai limpando tudo o que vê pela frente. Após enfrentar uma enorme planta carnívora, Mario ganha de presente um Shine, um item místico (aparentemente muito importante) representado por um pequeno sol.

Ok, você acha que depois dessa, Mario saiu coberto de glórias e pôde curtir seu descanso em paz? Negativo! A polícia local chega junto e leva Mario para a cadeia! A acusação? Pichar e emporcalhar toda a ilha! Parece que alguém curtiu uma de vândalo e fez do nosso herói o bode expiatório da história. E dá pra ficar pior, sempre dá. Além de ter que provar sua inocência, ele ainda tem que se preocupar com Peach, que foi seqüestrada por um cara igualzinho a ele! O vilão sai correndo, e Mario ganha a chance de provar que não tem nada a ver com a bagunça.

É só depois de mais essa briga que o game realmente começa. Você precisa passar por todas as regiões da ilha para capturar quem está por trás da sujeirada e, de quebra, deixar tudo brilhando. Você fica sabendo que só conseguirá abrir as fases seguintes se acumular Shines nos diversos desafios que encontrar pelo caminho.

EM BUSCA DOS SHINES PERDIDOS

Mas não se preocupe, não é tão difícil quanto parece. Pra ninguém se desesperar, há o "modo tutorial" que explica melhor o que rola. Era bem comum os jogadores de primeira viagem ficarem sem pai nem mãe jogando **Mario 64**. Pegar a primeira estrela do Course 1 era tarefa das mais complicadas do mundo. Em **Mario Sunshine**, tudo está bem explicadinho. Algumas instruções na tela dão uma boa indicação do que deve ser feito para ganhar o primeiro Shine. Mas isso é só para o primeiro mesmo. Depois, você tem que se desdobrar para sacar o que deve ser feito. A versão que jogamos estava toda em japonês, e os textos não ajudaram muito. Na versão americana, as legendas serão uma mão na roda.

Como em **SM64**, os monstros de fase exigem uma verdadeira engenharia para serem derrotados. Como agora você tem uma bomba d'água nas costas, dá pra supor que todos os vilões são derrotados, de uma forma ou de outra, com o uso desse acessório. Mas não é só isso. Em certos casos, é preciso espirrar água na cara do bicho para distraí-lo, e executar as já tradicionais "bundadas" (no bom sentido). Como sempre, criatividade é fundamental para sair das enrascadas, mas quem jogou muitos games do Mario vai saber bem o que fazer. Um dos pontos fortes de **Sunshine** é justamente essa amplitude de possibilidades. Para concluir um mesmo objetivo, muitas vezes você terá diversas opções diferentes de caminho, algumas mais fáceis, outras difíceis, mas compensadoras. Depende somente da decisão do jogador.

Sunshine é bastante variado. Sua jogabilidade não fica só na tradicional exploração em 3D. Existem fases em primeira pessoa, nas quais Mario dirige um carrinho, e outras nas quais ele nem usa a bomba d'água. Até o bom e velho Yoshi aparece pra dar aquela força. Tanta gente quis cavalgar o verdinho no final de **Mario 64** que Miyamoto resolveu dar aos fãs mais esse boi – ou melhor dizendo, esse dinossauro.



UMA OBRA DE ARTE DIGITAL

E o visual? Logicamente, todos esperam muito de um jogo para GameCube. E pelo que vimos e jogamos até agora no console, podemos esperar verdadeiros colírios para os próximos meses. Visualmente falando, **Super Mario Sunshine** é um daqueles games sensacionais que mais parece uma pintura digital ou um desenho animado. Não há muitos detalhes, mas o conteúdo geral é vivo, colorido e rico nas formas. Os mundos são tão vistosos que a sensação de imersibilidade é inevitável, como se nós – os jogadores – realmente fizéssemos parte dos cenários. Os efeitos de luz estão entre os mais incríveis da nova geração de videogames, e os gráficos de água são mais vistosos do que os apresentados em **Wave Race: Blue Storm** (veja e compare!). No geral, o visual é muito inspirado em **Super Mario 64**, mas com todas as vantagens que o processador de 128-bit das quais o Cube consegue se aproveitar.

E o som? Desde o início, um assombro. A abertura do game é inteiramente falada, com diálogos longos como nunca antes foi feito num game da família **Mario**. Os ruídos e a trilha sonora trazem um "feeling" de verão e férias que combina bem com o clima praiano do game. Miyamoto fez questão de que o jogo fosse lançado no Hemisfério Norte em pleno verão, para servir como inspiração aos consumidores. Pena que nós brasileiros estamos amargando um invernão dos mais bravos...

Já falamos da grandiosidade dos cenários? **Sunshine** é daqueles jogos em que dá vontade de rodar sem parar por todos os cantos, deixando de lado os objetivos. O visual é tão bacana e amplo que parece ser possível chegar aonde quiser, mesmo naqueles espacinhos que normalmente são inatingíveis (e dá mesmo!). Você se pegará perdendo tempo explorando os cantinhos ou brincando com as habilidades do Mario, só pelo simples prazer de jogar. E não é pra isso mesmo que jogamos videogame – para nos divertirmos?

Os games do Mario sempre serviram como referência no quesito jogabilidade. Mas aqui a dificuldade é evidente desde o início, já que nosso herói saltitante tem um novo acessório nas costas. E a primeira coisa que os jogadores sentirão é a dificuldade para se controlar o tal jato de água. Temos que admitir: é difícil mesmo, e você vai acabar xingando os criadores do game por ter inventado esse esquema. A alavanca de controle movimenta o Mario, e o botão R serve para mirar o jato de água. Já a alavanca amarela controla a câmera, e não a bomba d'água, como era de se esperar. Não é fácil fazer o negócio funcionar direitinho, já que é muito botão para se apertar ao mesmo tempo. A confusão pode frustrar os jogadores mais jovens, mas não há motivo para desespero ou choro. Garantimos que algumas horas de jogo ininterrupto farão você dominar o esquema numa boa.

O resto do controle segue o padrão do gênero: o A pula, o B serve para se arrastar e executar funções diversas, e por aí vai. O botão de pulo combinado com as direções faz o herói executar saltos especiais, como mortais triplos e cambalhotas para frente. Após tantos anos jogando games do Mario, ainda não descobri como um encanador fora de forma como ele consegue ter a agilidade de um ginasta olímpico. Da próxima vez, tiro a dúvida com o Miyamoto.



Mil e uma utilidades

A bomba d'água de Mario (que espertamente se chama F.L.O.O.D., ou "enchente", em inglês) serve para muitas coisas além de espirrar água e limpar cascão. As mais bacanas são servir de Jetpack para você flutuar por um curto período e funcionar como um canhão para dar uma superimpulsão para cima. E quando você ficar sem água, qual a coisa mais lógica a fazer? Cair no mar para enchê-lo, claro. E dentro da água, o F.L.O.O.D. também serve para deslizar, tal qual um barquinho a motor.

Yoshi, o dinossaurinho camarada

Com a presença do Yoshi, **Super Mario Sunshine** ganha milhares de pontos no fator carisma. Para o verdinho aparecer, é preciso encontrar seus ovos e chocá-los com o alimento correto. Mario consegue executar diversas performances quando está sentado nas costas do seu companheiro, como saltos giratórios e outras coisas absurdas. E claro que ele não aparece no game só para sair na capa da **NW**: Yoshi é essencial para a captura de diversos Shines do jogo.

AVALIAÇÃO

Recomendado para todas as idades — Livre

Gráficos **9,2** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **10** / Replay **10**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 9,7

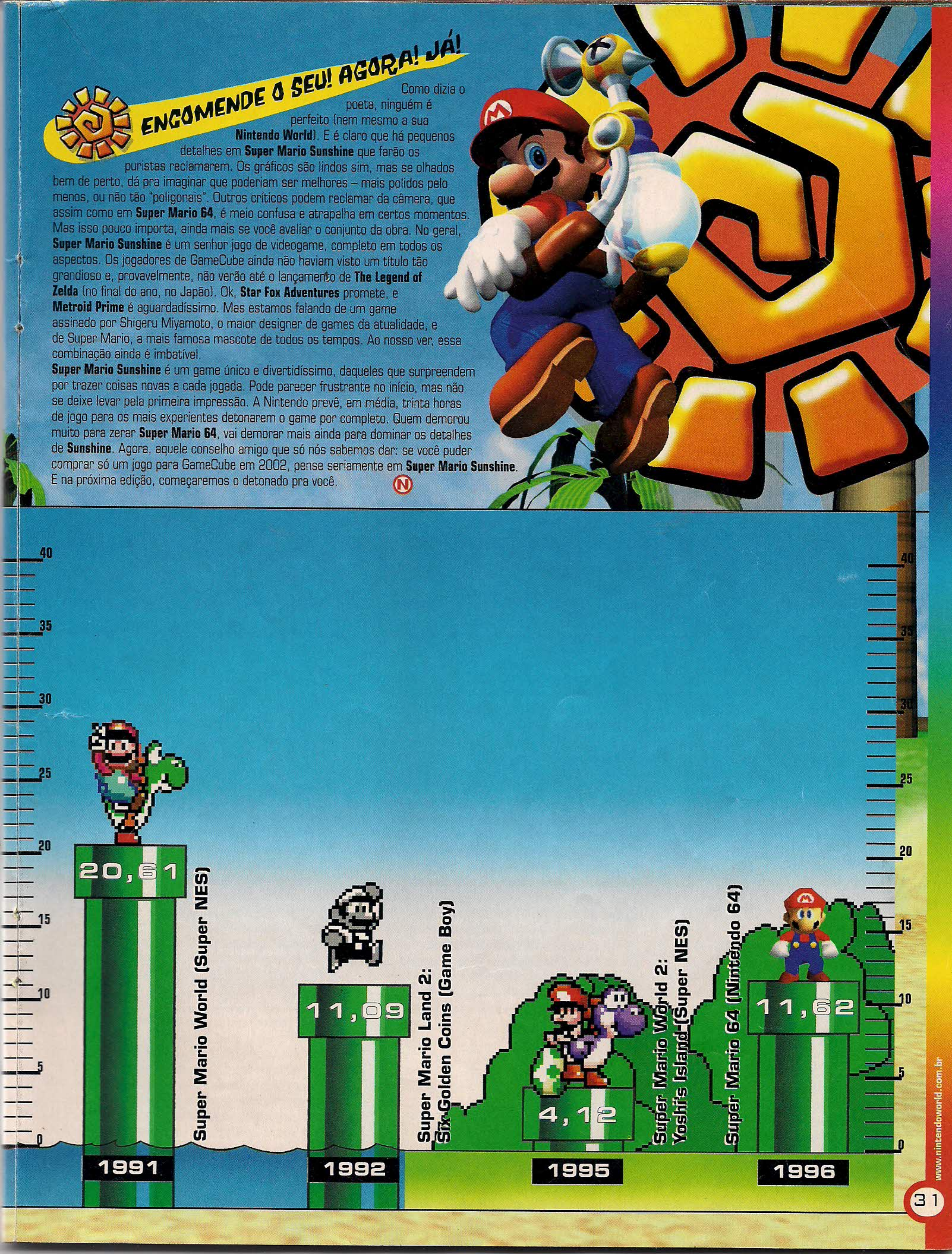
Mario All-Stars

Super Mario Sunshine vendeu muito bem em sua primeira semana no Japão, e tudo indica que baterá recordes quando chegar aos EUA, dia 26 de agosto. Até agora, os games estrelados pelo encanador italiano já tiveram 155 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. Dá-lhe, bigode! Veja no gráfico abaixo a quantidade que alguns desses jogos venderam (os números incluem cartuchos vendidos juntamente com consoles, como o NES e o Super NES):

ENCOMENDE O SEU! AGORA! JÁ!

Como dizia o poeta, ninguém é perfeito (nem mesmo a sua **Nintendo World**). E é claro que há pequenos detalhes em **Super Mario Sunshine** que farão os puristas reclamarem. Os gráficos são lindos sim, mas se olhados bem de perto, dá pra imaginar que poderiam ser melhores – mais polidos pelo menos, ou não tão "poligonais". Outros críticos podem reclamar da câmera, que assim como em **Super Mario 64**, é meio confusa e atrapalha em certos momentos. Mas isso pouco importa, ainda mais se você avaliar o conjunto da obra. No geral, **Super Mario Sunshine** é um senhor jogo de videogame, completo em todos os aspectos. Os jogadores de GameCube ainda não haviam visto um título tão grandioso e, provavelmente, não verão até o lançamento de **The Legend of Zelda** (no final do ano, no Japão). Ok, **Star Fox Adventures** promete, e **Metroid Prime** é aguardadíssimo. Mas estamos falando de um game assinado por Shigeru Miyamoto, o maior designer de games da atualidade, e de Super Mario, a mais famosa mascote de todos os tempos. Ao nosso ver, essa combinação ainda é imbatível.

Super Mario Sunshine é um game único e divertidíssimo, daqueles que surpreendem por trazer coisas novas a cada jogada. Pode parecer frustrante no início, mas não se deixe levar pela primeira impressão. A Nintendo prevê, em média, trinta horas de jogo para os mais experientes detonarem o game por completo. Quem demorou muito para zerar **Super Mario 64**, vai demorar mais ainda para dominar os detalhes de **Sunshine**. Agora, aquele conselho amigo que só nós sabemos dar: se você puder comprar só um jogo para GameCube em 2002, pense seriamente em **Super Mario Sunshine**. E na próxima edição, começaremos o detonado pra você.





Eternal Darkness Sanity's Requiem

A primeira parte do detonado do game mais barrra-pesada do GameCube

Por **Eduardo Trivella**

Eternal Darkness: Sanity's Requiem é mesmo um game único. Jamais um título para qualquer console Nintendo tratou de temas como insanidade e magia negra de maneira tão profunda e realista. E para fazer jus à tradição de sempre salvar a pele de seus leitores, a Nintendo World traz a primeira parte do detonado desta maravilha do entretenimento digital. Acompanhe tudo com atenção, para não se perder no emaranhado de personagens, épocas e desgraças criados com esmero pela empresa canadense Silicon Knights. Apague as luzes, respire fundo e mergulhe de cabeça nesta loucura.

Coisas que você precisa saber...

Não pense que você vai ligar Eternal Darkness e sair atirando em tudo que é assombração que aparecer na sua frente. O negócio não é tão simples assim. Existem algumas coisinhas básicas que, sabendo como tirar vantagem, facilitarão muito a sua vida. Olha aí:

GRAVAÇÃO

Em ED, é possível gravar a qualquer momento, desde que não haja monstros por perto. Aproveite-se dessa mamata e grave sempre depois de realizar alguma tarefa importante, ou de matar um grupo de monstros. E para não haver erro, utilize pelo menos dois arquivos. Em um deles você pode ir gravando seu progresso na fase em que está, e o outro pode ser usado sempre que estiver em um interlúdio com Alex. Assim, você não precisará recomeçar o jogo se esquecer de pegar algum item importante em alguma fase.



MOVIMENTAÇÃO

Todos os personagens podem correr se você pressionar o botão L, e também andar devagarinho com o botão X. Como são personagens diferentes, nada mais justo que corram de maneira diferente. O mais ligeiro é Michael Edwards, já que é um soldado e está em plena forma, e o mais lento é o gorduchinho Maximilian Roivas, por razões óbvias. Mas não fique pensando que dá pra correr eternamente. Os personagens também se cansam e precisam descansar parados para recuperar o fôlego. Quando estiver enfrentando os inimigos, tenha sempre isso em mente para não estar exausto quando precisar fugir. Outra coisa que fará você perder velocidade é a diminuição da barra de energia (vermelha). Quanto mais vazia, mais lento você fica.

COMBATE

Durante uma luta, procure sempre mirar nos inimigos com o botão R, pois assim os golpes saem mais fortes. Com exceção dos Trappers e Guardiões, os outros inimigos podem ser mirados em diferentes partes do corpo. Mirando e pressionando a alavanca direcional para cima, o golpe é frontal. Se você mirar e não pressionar a alavanca, ou pressionar para esquerda ou direita, o golpe sai lateral (cuidado com as paredes!). Para mirar em outro inimigo, solte o botão R e pressione novamente. Ao usar armas de disparo, procure estar com elas sempre carregadas antes do combate iniciar, pois o ato de recarregar exige que você esteja parado. Algumas dessas armas de disparo podem ter sua função alterada com a opção Mode na tela de pausa.



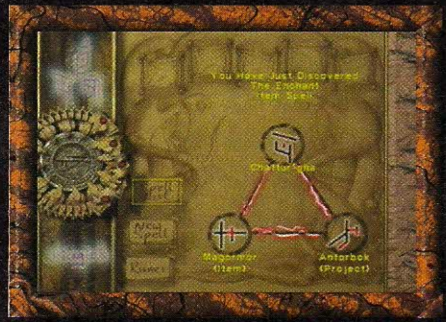
INSANIDADE

Sua sanidade é medida pela barra verde. Quanto mais vazia, mais insano você fica. Ela diminui à medida que você cruza com as aberrações de ED e, se ficar vazia, sua energia é que começa a diminuir. Para encher novamente a barra de sanidade, dê um golpe de misericórdia nos inimigos caídos. Depois de matá-los, eles ficarão agonizando no chão e a frase "Finish Him" aparecerá na tela, juntamente com um ícone do botão B. Aí, você já sabe o que fazer. Aliás, esse ícone do botão B aparece muitas vezes durante o jogo, pois essa é uma tecla obediente ao contexto. Preste atenção quando ele aparecer, pois você poderá executar muitas coisas. Embora corra o risco de perder energia, recomendamos que você não fique com o marcador de sanidade sempre cheio. As alucinações sofridas pelos personagens de Eternal Darkness são uma das coisas mais bacanas do game e não acontecem se esta barra estiver cheia.

MAGICKA

O sistema de Magickas (é com K mesmo) parece complicado à primeira vista, mas, na realidade, é muito engenhoso. Só é preciso um pouco de prática e experimentação para você se tornar um grande feiticeiro! No começo do jogo, Alex não poderá utilizar as magias, e os dois primeiros personagens (Pious e Ellia) também não têm oportunidade de lançar feitiços. É só a partir de Anthony que a feitiçaria fica disponível. Antes de tudo, seu personagem precisa estar de posse do item chamado Tome of Eternal Darkness (Tomo da Escuridão Eterna). Além disso, é preciso possuir um círculo de poder (que pode ter três, cinco ou sete

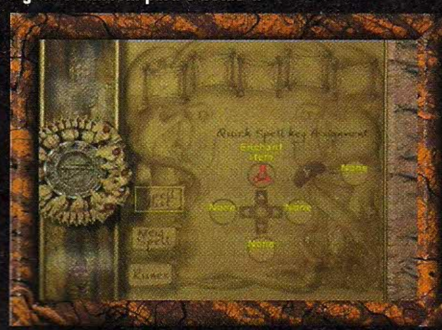
pontas), uma runa de alinhamento e, pelo menos, duas runas normais, imprescindíveis para a conjuração de magias. O pergaminho e os códigos das runas não são obrigatórios, apesar de lhe mostrarem o efeito do feitiço e o significado das runas, já que você pode criar um novo feitiço assim que tiver um círculo e as runas necessárias.



Sempre que usar uma Magicka, escolha um local seguro, pois você não poderá se mexer até que última runa esteja iluminada. Um medidor azul no canto esquerdo da tela diminui toda vez que um feitiço é lançado, mas ele vai, gradativamente, se enchendo com sua movimentação.



Para que não tenha que entrar na tela de Magickas toda hora, os encantamentos mais usados podem ser configurados para as quatro direções do direcional digital e também para o botão Y.



As runas de alinhamento são Chattur'gha (vermelho), Ulyaoth (azul), Xel'lotah (verde) e Mantorok (roxo). O vermelho ganha do verde, que ganha do azul, que ganha do vermelho. O roxo ganha de todos. As runas Pargon (Power) são usadas para completar os feitiços de círculo de poder de cinco e sete pontas.

OS FEITIÇOS

1. Enchant Item (Project + Item): conserta itens quebrados e aumenta o poder das armas.

2. Recovery (Absorb + Self): recupera suas barras de energia e sanidade (dependendo do alinhamento). Se usar Mantorok, recupera as duas ao mesmo tempo. A barra de magia também pode ser recuperada, mas o montante recuperado é o mesmo que foi usado para lançar o feitiço.

3. Reveal Invisible (Absorb + Area): faz aparecer coisas invisíveis a olho nu. Se usar Mantorok e círculo de sete, seu personagem acaba ficando invisível também (não funciona contra Trappers).

4. Damage Field (Protect + Area): cria um campo de força que não pode ser ultrapassado pelo inimigo.

5. Dispel Magick (Dispel + Area): desfaz campos de força e outras Magickas dos inimigos. Se usar Mantorok, ele destrói até os seus próprios feitiços.

6. Summon Trapper (Summon + Creature): permite o controle sobre um Trapper. Somente nível 3.

7. Shield (Protect + Self): cria uma proteção Magicka contra os inimigos.

8. Summon Zombie (Summon + Creature): permite o controle sobre um Zumbi. Somente nível 5.

9. Magick Attack (Project + Area): manda um raio na direção dos inimigos.

10. Summon Horror (Summon + Creature): permite o controle sobre um Horror. Somente nível 7.

11. Magick Pool (Summon + Area): canaliza a energia do ambiente e a reverte para você, recarregando suas barras de energia, magia e sanidade (dependendo do alinhamento). Com Mantorok, as três barras são recuperadas.

12. Bind (Protect + Creature): faz com que o monstro atingido se volte contra seus companheiros. Mas você deve estar longe para que ele não o veja!

MONSTROS, MONSTRENGOS E MONSTRINHOS

Além dos eventuais chefes, você cruzará com sete tipos diferentes de inimigos durante o jogo. Veja abaixo a melhor maneira de acabar com eles:

•Zumbi
Existem quatro tipos de zumbi. Os cinzas e verdes são os mais fáceis. Geralmente dois golpes acabam com eles. Os vermelhos requerem uma certa tática: primeiro, corte a cabeça dele para não enxergar aonde está indo. Posicione-se por trás e mande ver! Mas seja rápido, pois ele costuma se regenerar. O azul não pode ser atingido no corpo, senão explode. Mire sempre na cabeça.

•Humano possuído
É mais rápido que um zumbi, mas não muito mais inteligente. Será um alvo fácil, se você não ficar muito tempo na frente dele. O problema é que sua sanidade diminui sempre que você mata um humano.

•Bonethief
Rápido e mortal. Mire na cabeça e seja rápido para não ter problemas. Se ele, por acaso, grudar em você, sacuda a alavanca de controle.

•Horror
Grandalhão e bobão. Prefira armas de fogo e mire na cabeça. Se tiver que se aproximar, tente correr na frente dele até que levante o braço. Corra para trás e acerte suas cabeças (ele tem três). Prefira uma arma encantada com o alinhamento oposto ao dele.

•Trapper
Peste Rastejante. Só pode ser atingida por armas de fogo ou pelo feitiço 9. Ataca você quando escuta algum barulho. Se você andar devagarinho entre eles, nada acontecerá. Também pode ser um grande aliado (leia mais abaixo).

•Guardião
O mais perigoso. Geralmente aparece com uma barreira que você deve desfazer antes de atacar. Também usa feitiços para invocar outras criaturas. Utilize armas de fogo e, quando ele sumir, espere até aparecer novamente para dar outro tiro. Se estiver com pressa, lance um Reveal Invisible.

•Gatekeeper
Uma criatura de asas, mas que não voa. Na verdade, elas são usadas para proteger o Gatekeeper, e quando estão ao seu redor, é invencível. Ele também pode invocar outras criaturas e quando o faz, você fica temporariamente imóvel. Aproxime-se dele para que abra as asas e bote a cabeça para fora. Seja rápido e mande bala bem no meio da testa dele. Se ele se proteger dentro das asas, corra para trás dele e use alguma espada para atingi-lo.

DIMENSÃO TRAPPER

O Trapper, aquele bicho parecido com um escorpião, pode ser um parceiro nas horas difíceis. Se estiver com a energia, magia ou sanidade baixa, e impossibilitado de usar um feitiço de recuperação, deixe que um Trapper o ataque. Você não sofrerá danos e chegará à Dimensão Trapper, onde poderá recarregar aquilo que precisa. Ao entrar na Dimensão Trapper, você verá um círculo mudando de cor logo à sua frente. O verde leva para onde se carrega a sanidade, o azul para a magia, o vermelho para a energia e o roxo leva à saída.



A SALA DOS DESTINOS

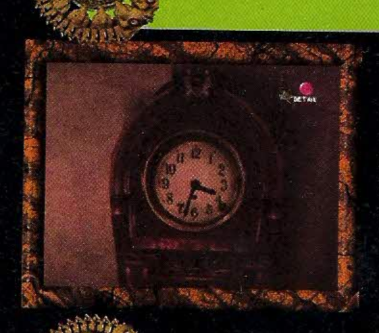
No capítulo 1, quando estiver controlando Pious Augustus, você vai chegar a uma sala que determinará todo o andamento do jogo. Nela existem três artefatos: um verde (Xel'lotah), um vermelho (Chattur'gha) e um azul (Ulyaoth). Cada um representa um deus, ou a entidade a que Pious resolveu servir. A cor escolhida por ele (no caso, você) será o deus que fará oposição a você durante todo o jogo. Ou seja, se você escolher o artefato vermelho, Pious servirá a Chattur'gha e ele será seu principal inimigo no jogo. A maioria das criaturas que cruzarem o seu caminho será das legiões de Chattur'gha, o que significa que você triunfará sobre elas utilizando Magickas com alinhamento azul (Ulyaoth). O mesmo vale para os outros artefatos.
É como um jogo de "jokenpô": o vermelho ganha do verde, mas perde do azul, o verde ganha do azul, mas perde do vermelho e o azul ganha do vermelho, mas perde do verde. Como não existe um artefato roxo (Mantorok) na sala, essa cor predomina sobre as demais. Para ver tudo o que o game tem a oferecer, você deve terminá-lo seguindo todos os três caminhos.

Coisas que você deveria saber...

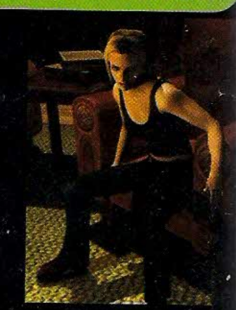
Para terminar Eternal Darkness, você não precisa necessariamente seguir este caminho, mas ele cobre o jogo inteirinho. Para esta edição, preparamos os quatro primeiros capítulos. Na próxima NW, tem o resto!

PRELÚDIO - ALEXANDRA ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.



Durante o pesadelo em preto-e-branco, não faz nenhuma diferença o número de zumbis que você matar. Você pode até ser pego por eles que não faz mal. Só não vá acostumar!
Depois da apresentação, Alex já aparece dentro da mansão e tudo o que ela tem é a chave do segundo andar (Second Floor Key). Examine o relógio no hall principal e pegue a chave da penteadeira (Dresser Key). Vá até o relógio grande na parte de trás da biblioteca e acerte a hora para 3h33min. A parede se abre, e você terá acesso à sala secreta da mansão. Entre nela, pegue a espada Gladius sobre a lareira, e o Tomo da Escuridão Eterna (Tome of Eternal Darkness) sobre a mesa.



CAPÍTULO 1 - THE CHOSEN ONE - PIOUS AUGUSTUS

Antiga Pérsia – 26 a.C.

Assim que Alex abrir o tomo, Pious começa em S1. Desça para S2 e pegue o bloco de granito vermelho (Granite Block) no final do corredor. Entre na S3 e pegue o bloco de granito verde. Siga para S4 e pegue o bloco de granito azul. Passe pela S5 e entre na S6 para pegar o bloco de granito roxo. Coloque cada um dos blocos nos buracos de cor correspondente na parede, volte para S5 e entre em S7. Destrua a estátua de Pious (cabeça, braços e depois o corpo) e entre em S8. Aperte um botão em um dos cantos e pise no centro da sala para chegar à S9 – a Sala dos Destinos. Escolha um dos três artefatos para decidir o destino de Pious Augustus. Os caminhos são basicamente os mesmos, mas você enfrentará dificuldades diferentes no jogo.
Se escolher verde, Pious servirá à Xel'lotah e você ficará insano mais facilmente durante os combates. O vermelho representa Chattur'gah e fará com que sua vida se esvazie mais rápido no decorrer do game. Finalmente, o azul afeta sua magia e é o artefato de Ulyaoth.











INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.



Já com o tomo em mãos, pegue e leia a página emoldurada na parede.

CAPÍTULO 2 - THE BINDING OF THE CORPSE GOD - ELLIA

Região de Angkor Thom, Cambodja – 1150 d.C.





Ellia começa com o tomo e uma pequena espada (Short Sword) em S1. Nesta sala, há uma estatueta de deusa e duas saídas. Pegue a da direita para chegar em S2. Passe direto pela sala e entre em S3. Assim que entrar, uma armadilha é acionada. Saia da sala e retorne devagarinho para não a acionar novamente. Drible todos os botões do chão e entre em S4. Mate o zumbi, examine as velas e apague todas elas. Volte para S1 e pegue o colar da deusa (Strange Necklace) que serve para recuperar energia. Pegue a saída à esquerda para passar por S5 e chegar em S6. Desvie dos botões no chão e entre em S7. Examine as velas e deixe acesa somente a do meio. O colar dessa sala (Bronze Necklace) só serve para abrir novamente a porta para S2, depois que você retirar o colar da estatueta da deusa. Entre em S8, desvie das lâminas e pegue a zarabatana (Blowgun) no meio da sala. Essa arma faz com que a vítima fique envenenada e morra lentamente, então só é preciso dar um disparo e depois fugir dos inimigos.

Assim que pegar a zarabatana, Ellia cai por uma passagem secreta e chega em S9 com a espada quebrada. Pegue os pedaços no chão e acabe com os dois zumbis antes que eles matem o cara que está num dos cantos da sala. Fale com ele para consertar a espada. Siga na direção oposta a ele (desviando dos botões no chão) e entre em S10 e, depois, em S11. No final do corredor, você entrará em S12. Detone a zumbizada dali e entre em S13. Caminhe até o centro da sala para disparar a seqüência animada.

Depois de receber o coração de Mantorok, pegue o cajado de metal (Metal Staff) nos braços da estátua. Volte até S10 e use-o no buraco para abrir uma porta atrás de Mantorok. Volte para S13 e entre em S14 para morrer... e terminar o capítulo.

Ellia (1): S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8

Ellia (2): S9, S10, S11, S12, S13, S14



INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.



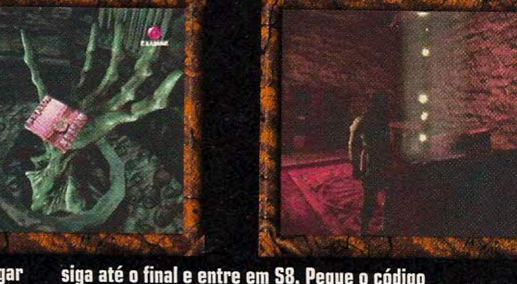
Examine as velas na sala secreta e deixe acesa apenas a da esquerda. Examine o local novamente e pegue um tubo com uma mensagem (Message Tube). "Check" o item para abrir o tubo e ler outra página do tomo.



CAPÍTULO 3 - SUSPICIOUS OF CONSPIRACY - ANTHONY

Amiens, França – 814 d.C.

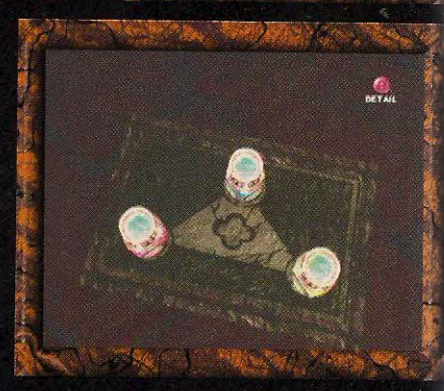




Anthony começa em S1 somente com o item Message Scroll. Vá até o caixão e abra-o para ganhar a espada Scramasax. Suba a escada para entrar em uma dimensão paralela e pegar o tomo. Depois de pegar o livro, Anthony aparece na escada novamente. Suba para S2, pegue o jarro azul (Blue Urn) na estante solitária e o Círculo de Poder (Circle of Power) de três pontas em uma das mesas. "Use" o jarro para achar uma runa de alinhamento (com a cor submissa ao artefato escolhido por Pious). Isso acaba quebrando o jarro e o transforma no item Broken Blue Urn.

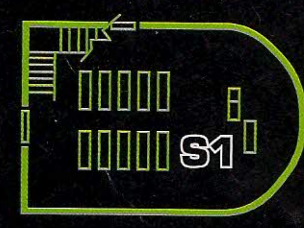
Examine a estante do meio no fundo da sala e mova o livro para abrir uma passagem secreta. Desça à S3, mate os zumbis e ganhe a runa Antorbok (Project). Entre em S4, pegue a tocha no chão e queime os inimigos rapidamente para ganhar a espada Two-Edged Sword do monge apavorado. Com a tocha equipada, encontre os três pedaços do jarro verde no chão. Use a opção "Mix" para juntar todos eles e ficar com o item Broken Green Urn.

Entre em S5, pegue o código mágico da runa Magormor no chão, mate o zumbi e ganhe a runa Magormor (Item). Entre em S6, pegue o código da runa de alinhamento adquirida e o jarro vermelho cheio de água (Filled Red Urn) e use a tocha para incendiar o tapete que cobre a porta para S7. Passe pela porta, siga até o final e entre em S8. Pegue o código Antorbok perto de uma das estantes e o pergaminho Enchant Item sobre a mesa. Use esse feitiço nos dois jarros quebrados, volte para S6 e encha-os com a água da fonte maldita. Retorne à S8 e coloque os três jarros no painel do chão para abrir uma passagem atrás da estante. Passe por S9 e entre em S10. Mate o bispo e os zumbis para ganhar a chave do bispo (Bishop's Key). Essa chave abre uma porta em S1, mas quando você estiver voltando para lá, um Horror o estará esperando em S2. Mire seus golpes na cabeça dele para matá-lo mais rápido e eliminar o campo de força que bloqueia a passagem. Abra a porta trancada em S1 e veja mais um personagem morrendo...

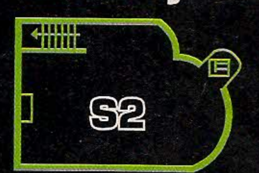




Anthony (1)



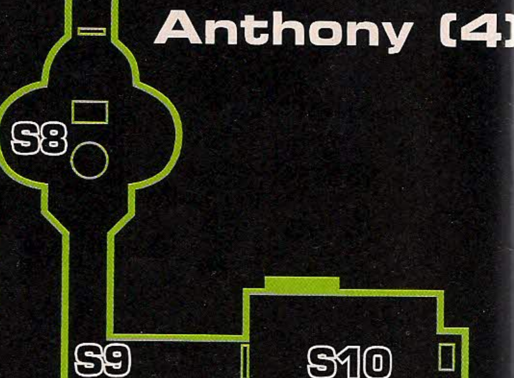
Anthony (2)



Anthony (3)

S5
S4
S3

Anthony (4)



INTERLÚDIO - ALEX ROIVAS

Rhode Island, EUA – 2000 d.C.



Volte para o hall principal e suba ao 2º andar. Use a chave na porta e ela se quebrará. Use Enchant Item na chave quebrada e abra a porta em seguida. Siga à esquerda no corredor e entre pela primeira porta à direita. Examine o quadro da figura parecida com Napoleão e pegue mais uma página do Tomo.

CAPÍTULO 4 - THE GIFT OF FOREVER - KARIM

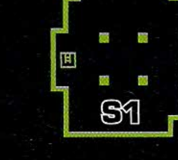
Pérsia – 565 d.C.





Depois de prometer a sua amada que retornaria com o tesouro que ela deseja, Karim começa sua fase em S1 com a espada Tulwar, dezenove Chakrams (uma argola de metal que pode decepar braços e pernas) e cinco talismãs para recuperar energia. Tente descer a escada e você pegará o Tomo. Depois de pegá-lo e eliminar os zumbis que acordaram, desça para S2 e pegue uma estatueta e a runa Santak (Self) com um dos zumbis. Suba para S3, atravesse a sala e aproxime-se do campo de força amarelo com a runa que acabou de pegar. Desça para S4, pegue a tocha na parede e siga até o fim do corredor para encontrar o código de uma runa de alinhamento (da mesma cor do artefato escolhido por Pious) e outra estatueta.

Karim (1)



Volte para S3, coloque uma estatueta em cima de cada painel que acende os braseiros do centro da sala e posicione-se em cima do terceiro. Depois que o pedestal se elevar, vá para cima dele e desça para S5. Examine um dos soldados caídos para ganhar outra Tulwar. Só que essa espada não vem assim tão fácil! Quando você se aproximar da porta que leva à S6, o antigo dono se levanta e vem pra cima de você! Acabe com ele e entre em S6.

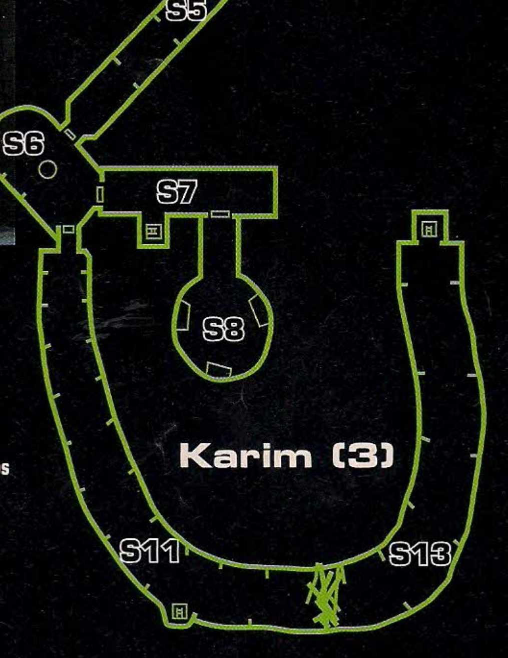
S12

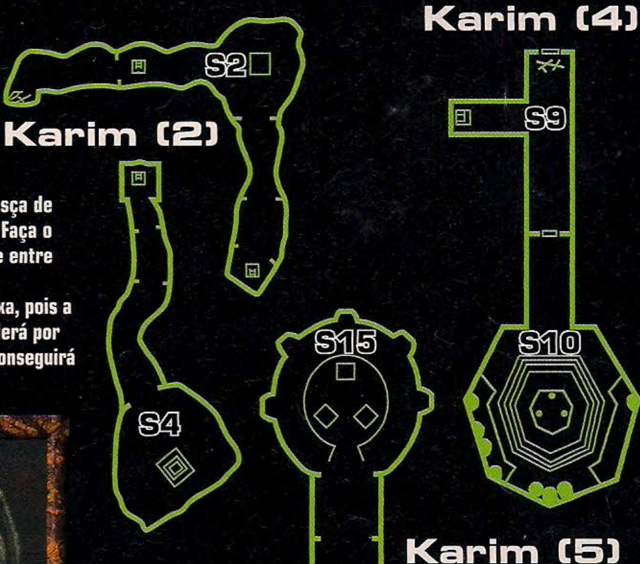
Pegue o pergaminho Recover nas mãos de um soldado e passe pela porta à esquerda daquela que tem o símbolo de uma espada e uma runa, para entrar em S7. Siga até o final e entre pela porta à direita. Em S8, corra para cima do Horror logo que entrar, pois se ele o pegar ali naquele corredor estreito... já era. Seja mais horror do que ele, e mate-o para ganhar a runa Narokath (Absorb). Pegue também o código Santak em cima do altar.

Volte para S7 e aproxime-se da barreira amarela. Desça para S9, pegue o código Narokath e entre em S10. Vá até a espada fincada na pedra e puxe-a. Pronto! Agora você tem uma legítima Ram Dao! Use-a para trucidar com um só golpe os esqueletos e zumbis que vão aparecer! O último deles tem uma runa de alinhamento que você juntará ao código já adquirido. Volte para S6, use Enchant Item com esse último alinhamento na Ram Dao e use-a na porta com a espada desenhada para chegar à S11.

Mate quem estiver por ali e suba para S12. Pegue a estatueta de rubi (Ruby Effigy) e desça de volta para S11. Vá até o fim da sala e passe por cima dos destroços para chegar à S13. Faça o Horror sentir o gosto da Ram Dao e desça para S14. Use o tomo na escultura de ossos e entre em S15 depois que o portão se abrir.

Prepare-se para a batalha mais difícil até agora! Use amuletos se estiver com energia baixa, pois a parada vai ser dura! Depois de matar o último inimigo, a barreira verde sumirá e você poderá por as mãos no artefato que Chandra tanto queria. Pena que ela já está morta, e você nunca conseguirá sair com vida dali. As coisas que não fazemos por amor...









A estratégia de Eternal Darkness: Sanity's Requiem continua na próxima Nintendo World! Você consegue esperar até lá?



STAR WARS
EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Chegue ao final de mais um desafio Jedi

Por **Fabio Michelin**

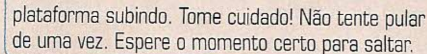


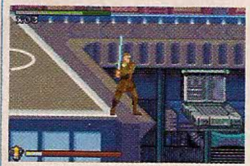
O filme, você já assistiu no cinema. O nosso Review, você leu na edição anterior da NW. **Agora, é hora de detonar** Star Wars – Episode II: Attack of the Clones, **mais um game com a premiada e cultuada marca de George Lucas na embalagem. Confira agora como combater a ameaça dos Sith e evitar o fim da República... por enquanto!**



Na primeira fase, você controla Anakin Skywalker. Siga em frente e destrua os robôs que aparecerem em seu caminho. Uma boa técnica para derrotá-los é segurar o botão do sabre de luz e apontar seus ataques com a tecla direcional. Isso vale para todas as fases, e é o melhor jeito de detonar os inimigos.

Na segunda parte da fase, pule e caia sem medo na segunda plataforma. Siga em frente até chegar a um buraco onde há uma plataforma subindo. Tome cuidado! Não tente pular de uma vez. Espere o momento certo para saltar.



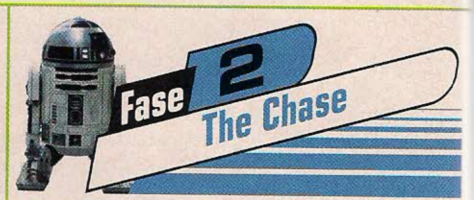


Siga em frente, caia no próximo buraco, depois pule na plataforma que está logo abaixo. Espere a plataforma descer e suba nela. Pule na plataforma seguinte e prossiga. Aqui é preciso usar a Força para pular (segure o direcional para cima e aperte o botão L).

Na terceira parte, pule na plataforma e desça até o chão. Chegando lá, é só seguir em frente e detonar o restante dos inimigos para passar de fase.



Kenobi and Anakin Skywalker are assigned to protect Senator Padmé Amidala.



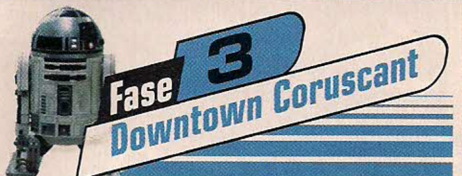
Agora você estará no controle de um veículo voador e deverá seguir a caçadora de recompensas que tentou matar a senadora Amidala. Não desgrude dele e desvie dos veículos que aparecerem no caminho. Aqui você precisará da ajuda da Força (de verdade!), porque a jogabilidade é muito ruim. Boa sorte!



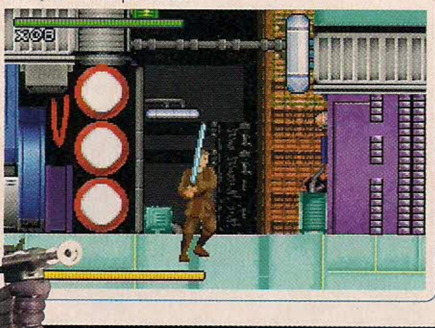


Obi-Wan takes the controls as Anakin jumps onto Wesell's speeder.

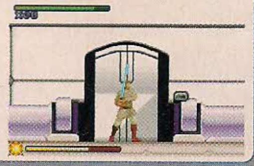




Você ainda está à caça de Zam Wesell (a caçadora de recompensas que tentou fugir na fase anterior). Esta fase é bem mais simples que a The Chase. Siga em frente, tomando cuidado especial com Zam, que aparece de vez em quando para atirar em você. Tente rebater os tiros dos soldados com rifles e detone rapidamente os inimigos que vierem enfrentá-lo na porrada.




The probe droid is destroyed, sending Obi-Wan plummeting - but Anakin catches him in his speeder.

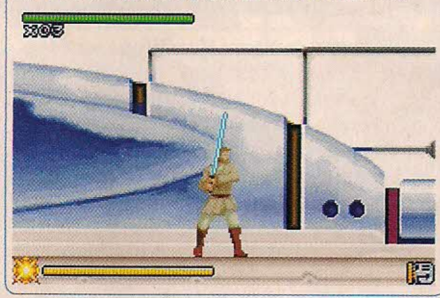


No comando de Obi-Wan, siga para a direita e entre pela primeira porta dupla (veja a foto). Siga à esquerda e entre pela porta dupla seguinte. Daí, vá para a direita e suba na plataforma (com a ajuda da Força).

Siga para o lado esquerdo nas plataformas até chegar a uma caixa verde. Detone-a e pegue o item. Volte até a porta indicada na telinha, daí entre pela porta dupla, à direita.

Siga para a esquerda e entre pela porta. Siga em frente, suba na plataforma à direita e pule (com a ajuda da Força) até a próxima caixa. Não deixe de pegar o item.

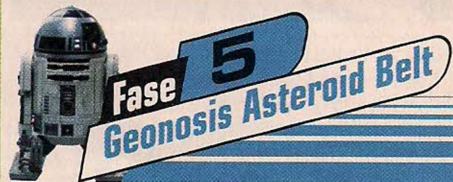
Volte para a porta à esquerda da primeira porta (indicada na telinha) e entre na seguinte. Mais uma vez, siga para a esquerda e pegue o último item na caixa.



Agora, retorne para o corredor principal (onde há a porta da telinha) e entre pela última porta. Está na hora de enfrentar o primeiro mestre do jogo: Jango Fett. Para detonar o pior dos "Bounty Hunters", salte os tiros da nave e mande voadoras nele. Quando ele cair no chão, aproveite para distribuir golpes com o sabre de luz.




Obi-Wan traces the saberdart to the cloning facilities on Kamino where he learns about the clone army and



Agora no controle de uma nave espacial, você deve seguir a nave Slave I e desviar dos asteróides. Enquanto isso, não deixe de fuzilar sem dó o pilantra: não tire o dedo do botão de tiro! Assim, você acerta seu alvo e também destrói os asteróides à sua frente, evitando ser atingido.




Using the homing device, Obi-Wan follows Jango Fett through hyperspace to Geonosis.

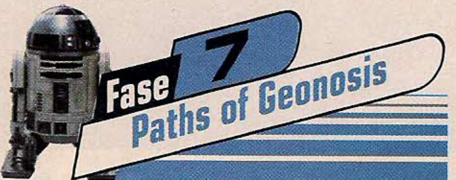


Novamente no comando de Anakin Skywalker, siga em frente e rebata os tiros dos Tusken Raiders (é bem mais fácil matá-los assim). Tome cuidado com os animais que vêm em sua direção. Não tente matá-los: pule-os, que é muito mais fácil. Há também uns inimigos montados numa espécie de elefante (conhecidos como Banthas). Pule e acerte voadoras neles. Tome cuidado e seja paciente, pois o estágio é bem longo.




Anakin finally locates his mother, but he is too late to save her...



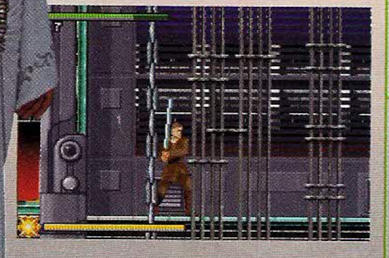


Fase 7 Paths of Geonosis

Obi-Wan Kenobi tem uma fase bem difícil pela frente. A dica primordial aqui é: não tente matar os inimigos alados pulando em cima deles e atacando. É melhor ficar no chão e esperar que desçam um pouco, para só então detoná-los com a espada. A segunda dica é não ficar parado, a não ser que você queira virar comida de inseto. Sempre siga em frente e suba nas plataformas. Não deixe de usar a Força (sempre ela!), quando precisar executar um pulo mais longo.



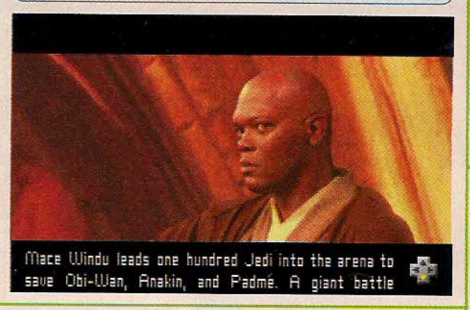

Anakin and Padmé receive a message from Obi-Wan asking for help on Geonosis.



Fase 8 Geonosis Droid Factory

Na fábrica de robôs, tome muito cuidado com o que está abaixo de seus pés. O chão se move para a direita e acaba arrastando você para a morte certa. Tome cuidado também com as prensas, pois elas matam instantaneamente. E aí, só recomeçando a fase.

Tirando as prensas, esta fase não oferece maiores perigos. Os inimigos com armas podem ser detonados de longe, se você rebater os tiros. Já os soldados terrestres e voadores, podem ser detonados da maneira mais legal: com a lâmina laser!


Mace Windu leads one hundred Jedi into the arena to save Obi-Wan, Anakin, and Padmé. A giant battle

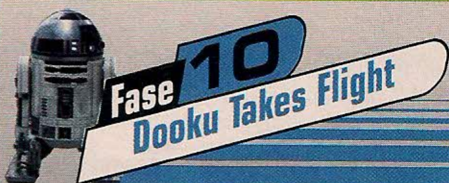


Fase 9 Arena Battle

Agora no papel do mestre Mace Windu, você deve derrotar, de uma vez por todas, o safado do Jango Fett. Para sair inteiro deste combate, arrebente os robôs inimigos com seu sabre de luz. Depois, quando o vilão resolver aparecer, use o mesmo esquema de antes: aplique uma bela voadora na cara dele, e quando ele cair, acerte-o com o sabre de luz.




Later on Coruscant, Count Dooku meets with Darth Sidious to report that he was successful... everything is

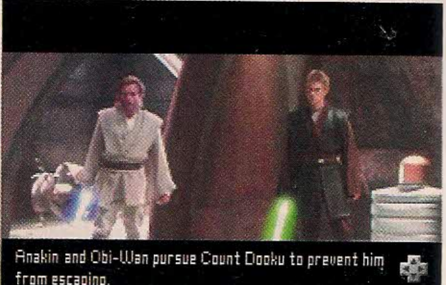


Fase 10 Dooku Takes Flight

É hora de estragar os planos maléficos do malvado Conde Dooku, o grande vilão da história. Persiga a nave do ex-Jedi sem parar, e atire até ele cair no chão.



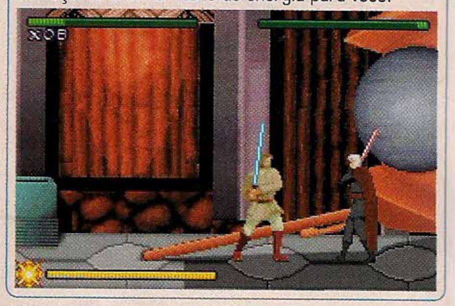



Anakin and Obi-Wan pursue Count Dooku to prevent him from escaping.

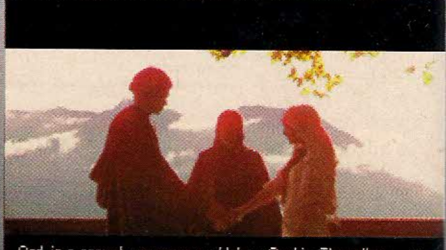


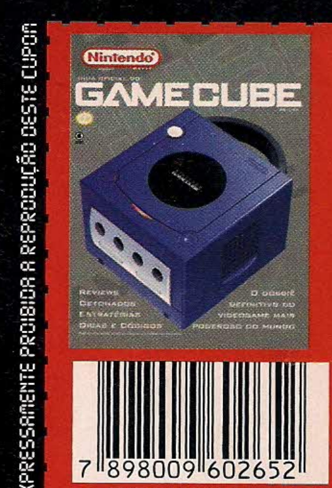
Fase 11 Final Battle

Como o próprio nome já diz, esta é a última missão do jogo. Você começa a jogar com Obi-Wan. Siga em frente e detone todos robôs. Eles podem lhe dar itens que aumentam a sua Força. Uma boa dica é pegar os itens de Força com os robôs até sua barra de Força ficar completa. Depois disso, os robôs começarão a deixar itens de energia para você.



Quando encontrar o Conde Dooku, fique na frente dele, segure o botão do sabre de luz e pressione para frente com rápidos "toquinhos" no direcional, para executar um ataque duplo. Faça isso diversas vezes até detoná-lo de uma vez. Ao ser derrotado, ele irá atirar Obi-Wan para longe, deixando o palco livre para a performance de Anakin. Repita o mesmo esquema da luta anterior... e pronto, fim de game! E não adianta: você não controla o mestre Yoda neste jogo. Faltou isso, não? 


And in a secret ceremony on Naboo, Anakin Skywalker and Padmé Amidala are married.



7 898009 602652

VALE 1 REAL

NA COMPRA DA NINTENDO WORLD ESPECIAL Nº 7 – GUIA OFICIAL DO GAMECUBE

Válido para os estados de São Paulo e Rio de Janeiro até o dia 1º de outubro de 2002 • Troca em bancas

CONRAD EDITORA

O guia essencial do Gamecube



contém:

- Raio-X do GameCube
- Detonados
  - Luigi's Mansion
  - Star Wars: Rogue Squadron: Rogue Leader2
  - Super Smash Bros. Melee
  - Pikmin
  - Tony Hawk's Pro Skater 3
  - 007: Agent Under Fire
  - Resident Evil

e mais:

- superdicas dos melhores games



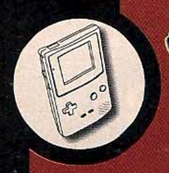
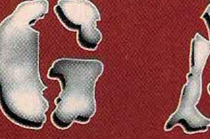
Edição de luxo para colecionadores

Peça ao seu jornaleiro

Lançamento nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, em breve nos demais estados.

ESTRATÉGIA

RESIDENT EVIL






GAIDEN

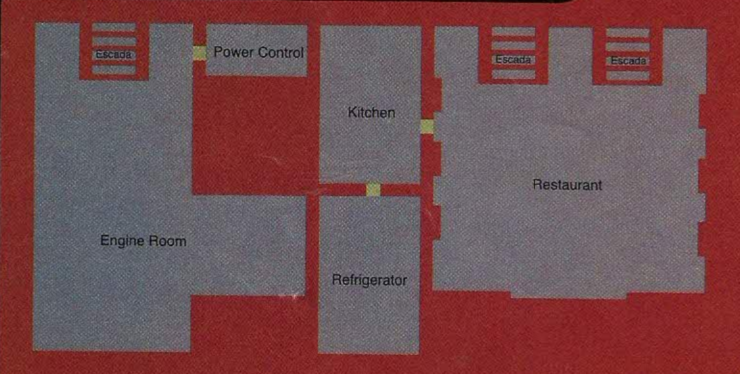


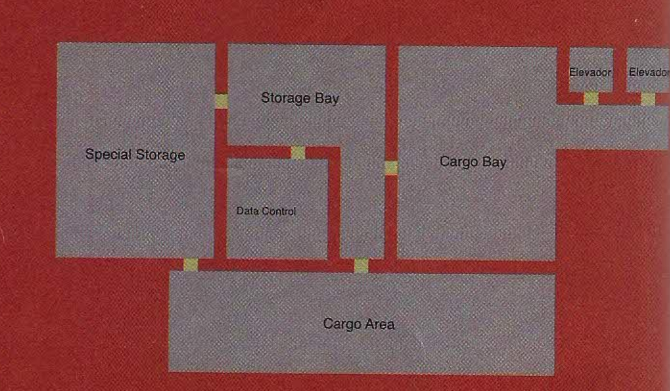
O terror detona também no Game Boy Color!

Por **Alex Figueiredo**

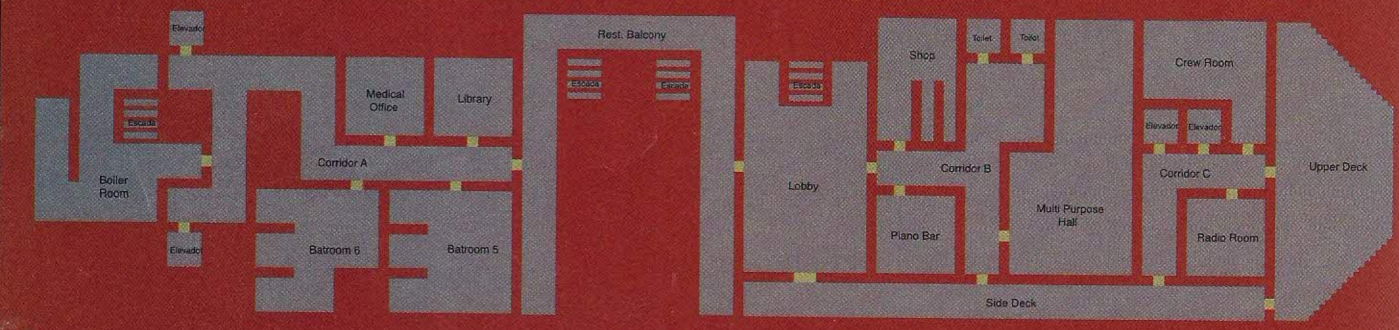
Se você é nosso leitor fiel, deve ter notado: há muito tempo falamos sobre a versão de Resident Evil **para o Game Boy Color. Para a alegria dos fãs da série, o game finalmente foi lançado no exterior. E é claro que a sua** Nintendo World **não iria deixar de detonar um game desse calibre para você. Confira como terminar a aventura e acabar com os planos da famigerada Umbrella Corp.**

1F

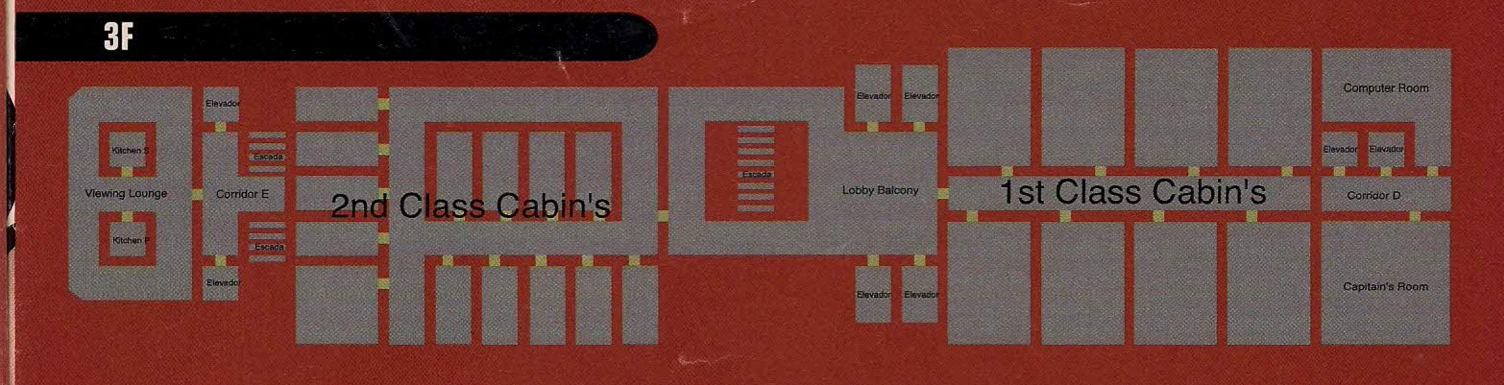




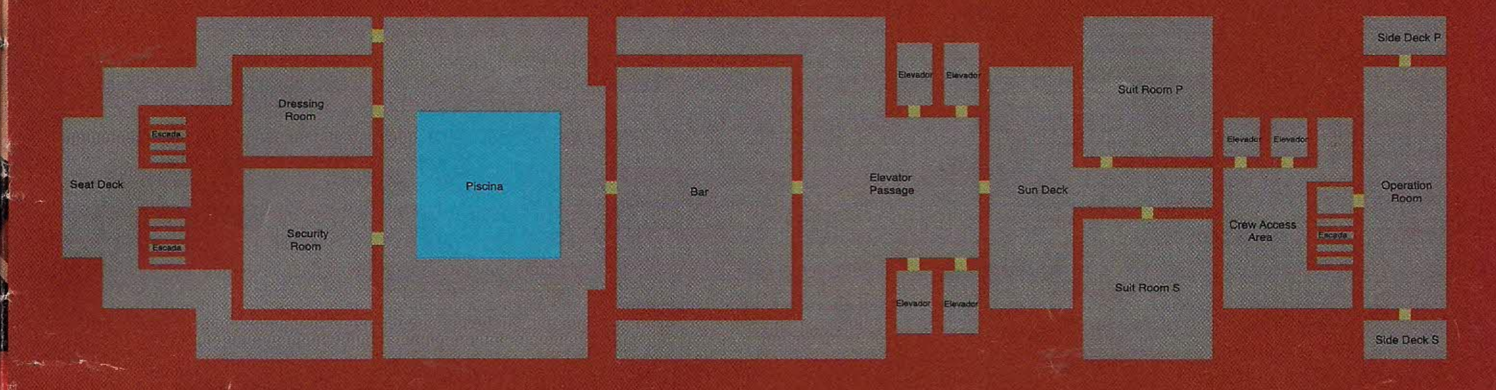
2F



3F



4F



Submarine

Engine Room
Control Room
Escada
Escada
Bridge
Corridor
Submarine
Torpedo Room
Operation Room
Escada
Stair Corridor
Crew's Quarters
Stickbay

Capítulo 1

No início do jogo, você verá Barry entrando no navio à procura de Leon. Após isso, siga para a direita, próximo à parede, para encontrar um ponto de exclamação verde. Esse ponto serve para indicar a presença de itens e de passagens que estão destrancadas no jogo. Acostume-se a esse sinal, pois você irá vê-lo muitas vezes no decorrer do jogo.
Pegue a munição e continue indo pela esquerda para pegar um Doc Info (documentos com informações sobre o jogo). Entre pela porta dupla no final do caminho. Você entrará no Level 2F Lobby, e dará de cara com os primeiros zumbis do jogo. Mate os vilões ou desvie deles (o que é mais aconselhável, já que você economizará munição e energia), e siga para a direita.
Mate o zumbi, pegue o Doc que está mais acima e entre pela porta que está á sua esquerda. Pegue outro Doc, suba e entre pela passagem escura para pegar mais munição. Depois, siga para a esquerda e entre pela outra passagem para pegar o item Coolant Fuse. Se quiser, mate o

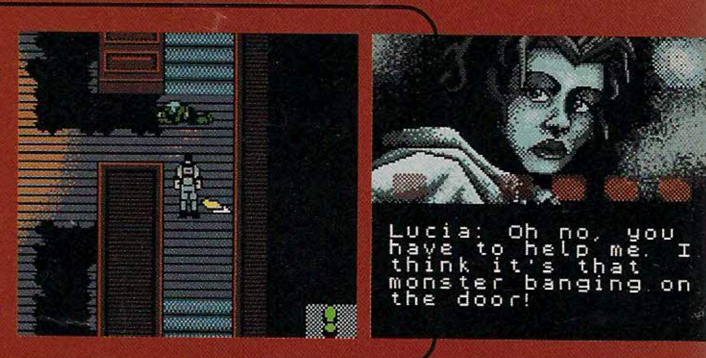


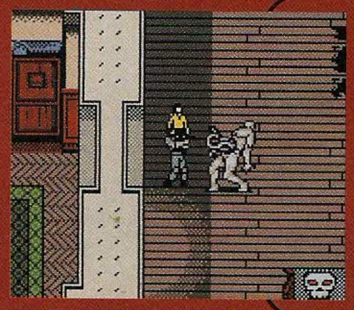


zumbi que está próximo à segunda escada, pois ele guarda munição para a sua arma.
Desça pela escada para ter acesso ao 1F Restaurant. Desvie das mulheres-zumbis e desça o caminho pela esquerda até encontrar um corpo de uma pessoa vestida de branco. Encoste no corpo e pegue a Kitchen Key. Explore o local para pegar itens e siga para a porta que está à esquerda e use a chave para abri-la. Pegue os itens e use o Coolant Fuse na porta que está na parte de baixo da tela. Pegue a Crew Area Key no canto inferior direito. Retorne o caminho e suba a escada. Siga para a esquerda e continue até encontrar mais um Doc, daí, entre pela porta à esquerda.
Mate o zumbi e entre pela porta logo abaixo para pegar a munição que está na pia. Saia, siga para a esquerda, entre pela passagem escura para pegar munição e entre pela outra porta que está abaixo. Mate as mulheres-zumbis, pegue os itens e o Doc. Saia do banheiro e siga para a esquerda para pegar mais um Doc.
Continue o caminho, mate o zumbi e pegue a Elevator 1 Key que está com ele. Pegue a munição que está no vaso e siga para a esquerda. Procure a ShotGun na abertura da parede (se quiser, volte o caminho para pegar as munições para esta arma nos banheiros). Continue reto e pegue a munição no corpo caído. Desça o caminho que leva para baixo para pegar o Doc e siga para a esquerda, para encontrar o elevador. Use a Elevator 1 Key para abri-lo. Entre nele para acessar o andar superior, salvar o seu jogo e prosseguir para o próximo capítulo.

Capítulo 2

Você está agora no 3F. Siga para a direita e mate os zumbis. Pegue o Doc e suba por qualquer uma das escadas que levam ao Level 4F Deck. Suba para encontrar o Doc. Depois, siga para a esquerda até encontrar o último banco. Encoste nele e procure pelo Kevlar, que é um item muito útil que aumenta a sua defesa e diminui o dano sofrido. Agora, volte pelo caminho superior direito e mate os zumbis para encontrar o Security Card e mais munição para suas armas. Continue seu caminho até a porta. Pegue a Rope que está na parede logo acima da porta e siga para a direita. Mate as mulheres-zumbis, já que uma delas guarda a Bar Room Key e alguns itens importantes.
Volte para a esquerda, use o Security Card na terceira porta (de cima para baixo) e entre na sala. Siga para a direita e acesse o monitor para falar com a Lucia. Após a ceninha de animação, siga para a porta e salve o seu jogo.





Capítulo 3

Siga para a direita pelo caminho inferior, mate a mulher-zumbi e pegue munição. Continue pelo caminho até encontrar uma porta: use a Bar Room Key e entre. Desvie dos zumbis e siga para a porta que está à direita. Vá pelo caminho superior e pegue o Herb, o Titanium e munição com o último zumbi. Agora, equipe-se com sua melhor arma e siga para a direita. Após uma pequena cena de animação, entre pela porta da direita para enfrentar o primeiro chefe do jogo.

Mestre: B.O.W.

Para derrotar B.O.W., acerte de quatro a sete tiros de Shotgun. O desafio não é dos maiores, mas cure seus ferimentos quando for necessário. Não deixe de equipar um Armor em Lucia para ela não sofrer muitos danos.

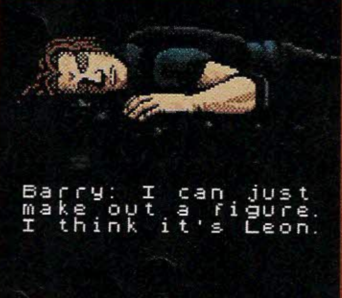
Após derrotar o vilão, suba, pegue a Herb e munição e siga para a direita. Entre pela primeira porta, mate o zumbi que está no canto superior direito e pegue a Elevator 2 Key. Daí, retorne até a porta do local onde rolou o combate com o B.O.W. e salve o jogo.

Capítulo 4

Use a Elevator 2 Key para abrir uma das quatro portas. Entre pelo elevador e siga para o Level 3F. Mate as mulheres-zumbis, siga para a esquerda e use a 2nd Class Key na porta. Siga pelo corredor que leva à direção norte e pegue os itens nas passagens escuras e com os zumbis. Continue e desça o caminho da esquerda. Nenhuma das portas possui itens, então entre nelas apenas para abrir o seu mapa por completo. Prossiga e entre na segunda porta (que está na parte de cima da tela) e derrote o zumbi para pegar um Kevlar.
Continue e entre na terceira porta (que está na parte de baixo), mate outro zumbi e pegue a munição. Saia novamente e entre pela porta de cima. Derrote o zumbi e pegue o Semtex que está no guarda-roupa. Prossiga para a quinta porta (em cima) e pegue o Herb. Atrás da sexta porta, você encontrará o Lock Pick. Por fim, entre pela penúltima porta, pegue a munição e saia do quarto. Volte pelo mesmo caminho e entre pela porta que está no canto superior esquerdo. Use a Lock Pick e entre por ela. Mate o zumbi e pegue a Cabin C34 Key e o Assault Rifle. Saia e desça todo o caminho até chegar à última porta. Use a Cabin C34 Key para abri-la. Ao entrar, pegue a 1st Class Key e siga para a porta, para salvar o seu progresso.







Capítulo 5

Siga para a área onde estão os elevadores, chegue perto da porta à direita e prepare-se para enfrentar o B.O.W. mais uma vez.

Mestre: B.O.W.

Você poderá usar tanto a Shotgun quanto o Assault Rifle, mas recomendamos o uso da Shotgun, para economizar munição. Use a mesma estratégia anterior e não deixe de chamar Lucia para ajudá-lo na batalha.

Após a cena de animação, Lucia irá desaparecer. Daí, siga pela porta à direita usando a 1st Class Key. Explore os quartos para procurar itens e siga para a última porta (que está na parte de cima da tela). Nesse local, encoste-se no buraco que está no chão, para Barry encontrar Leon. Use a Rope para chegar ao andar de baixo. Equipe Leon e desça do palco para terminar mais um capítulo.

Capítulo 6

Siga para a porta no canto inferior esquerdo, depois suba até quando der. Vá para a direita e entre no segundo banheiro. Lá dentro, pegue munição e a Medical Key. Volte e siga pelo caminho à esquerda. Prossiga e entre na porta de cima para pegar um Herb e um Titanium (aqui você também pode pegar munição para a Granade Launcher, quando a possuir).
Saia e entre pela porta logo abaixo. Mate as mulheres-zumbis e pegue o Doc. Siga para a área do piano, derrote a zumbi que está escondida e pegue a Library Key. Retorne para o 2F Lobby, mate as mulheres-zumbis (uma delas carrega munição para o Rifle) e siga para o 1F, até o local onde se encontra a Refrigerator Room, onde você pegará a Granade Launcher, arma essencial nesse ponto do jogo.
Saia dali, retorne ao Corridor A e use a Library Key na primeira porta (que está na parte de cima). Lá dentro, mate as mulheres-zumbis, pegue os itens, o Doc e a Lounge Key. Saia da Library e use a Medical Key na próxima porta trancada, para pegar itens e o Diamet. Use o elevador e siga para o 3F. Use a Lounge Key para abrir a porta. Mate o zumbi que está próximo para pegar munição e siga para a esquerda. Entre pela porta dupla que está logo acima. Mate as mulheres-zumbis, pois uma delas carrega a Cabin F50 Key. Saia e entre pela porta que está logo abaixo, caso queira pegar um Herb. Siga para o canto superior esquerdo e mate o zumbi para pegar o Operator Pass que ele carrega.
Saia, siga para o Seat Deck e prossiga até o local onde se encontra o Security Room. Não entre nele ainda: vá primeiro a Dressing Room (é a sala acima da Security Room) para pegar alguns itens, para só então entrar na sala. Ande em direção ao monitor para ver a Lucia sendo carregada pelo B.O.W.. Depois da conversa com Leon, mate o zumbi, pegue a Herb e saia da sala. Salve o jogo para prosseguir.



Capítulos 7, 8 e 9

Siga pela parte de baixo da piscina. O primeiro e o terceiro zumbis carregam itens: não deixe de enfrentá-los. Ande até o elevador. Desça para o Lobby e vá para o Side Deck (que é o lugar exato onde você começa o jogo) e siga para a última porta, do lado direito. Lá você encontrará mais um Save Point.

Mestre: B.O.W.

Repita o mesmo procedimento que você usou anteriormente. Use o Assault Rifle com Barry e a Shotgun com Leon para derrotá-lo facilmente.

Depois de dar cabo do monstro, saia rapidamente da sala para não ter de enfrentá-lo novamente. Siga para a primeira porta (a que está trancada) e use a Crew Area Key para abri-la. Após a cena de animação, Barry deixará seu grupo e você passará a controlar Leon. Entre pela porta que está na parte de baixo da tela para pegar munição. Saia da sala, entre no elevador da esquerda e desça para o andar inferior. Siga para o canto superior esquerdo da tela e pegue o Blowtorch junto ao corpo caído. Desça um pouco, entre pela porta à esquerda e use o Blowtorch na porta do lado esquerdo da tela. Siga até o amontoado de caixas, no quadrado vermelho localizado no canto inferior esquerdo, e pegue a Crowbar.

Siga agora para o canto superior esquerdo, mate os zumbis e pegue o Rocket Launcher. Retorne, pegue o elevador e siga para o 3F. Se você fez tudo corretamente, estará agora no Corridor D. Use o Semtex na porta que está na parte de baixo. Entre e pegue o Diamet no guarda-roupa e o Computer Card no cofre. Saia da sala e use o Computer Card na porta que está na parte de cima da tela. Pegue o Dock e o Control Pass no canto superior direito.;

Siga para o outro lado da tela e assista à cena após acionar o computador. Saia e use o elevador para chegar ao 2F. Use o Crowbar na porta à direita, entre e pegue o Herb e o Extinguisher. Use o elevador e desça para o 1F. Siga pela esquerda até encontrar uma porta com chamas na entrada. Encoste nas chamas para apagá-las e entre pela porta. Mate o zumbi para pegar o Elevator Pass. Siga até o computador localizado no canto inferior direito, para pegar o Data Disk. Após isso, siga para o outro computador que está na parte superior esquerda e salve o jogo. Volte para o elevador e suba para o 4F. Use o Elevator Pass na porta, siga para a escada à direita e entre pela porta.

Pegue a Boiler Key junto ao corpo caído e retorne até o Lobby. Siga até a área dos elevadores no Corridor A e use a chave na porta trancada. Explore o local para encontrar itens. Desça ao Engine Room e faça a mesma coisa. Saia daí e vá até os elevadores no 4F. Desça para o 3F e siga para a 1st Class Cabin. Use a chave que resta na porta trancada, entre e pegue os vários itens que estão ali. Entre no Security Room e salve o jogo.







Capítulos 10 e 11

Explore o computador para ver a cena de animação. Depois, siga para a porta e salve seu jogo mais uma vez. Saia e retorne ao F1 Lobby. Vá para a direita até chegar ao Piano Bar e assista a mais uma cena de animação. Salve o jogo e siga para o próximo capítulo.

Capítulos 12 e 13

Use o elevador e siga para a Operation Room, no 4F. Explore o painel para pegar mais uma arma: a Gas Launcher. Siga para a Engine Room e desça a escada que está no lado sul. Salve o jogo ali.

O final está próximo!

Mestre: B.O.W.

Aqui você terá a chance de usar um truque para facilitar a sua vida. Toda vez que você morrer lutando contra o vilão e escolher a opção "Continue", você voltará ao jogo com todos os seus itens. Além disso, os itens espalhados pelo cenário também estarão ali. Aproveite! Pegue toda munição que puder e enfrente o B.O.W.. Perca a luta, escolha "Continue" e repita a operação para ficar com o valor máximo de munição!

Para derrotar o B.O.W., atire sem parar para fazê-lo recuar. É só ser rápido que a vitória é certa. Repita isso até mandar o bicho para o chão. Depois de tudo, prepare-se: tem mais uma luta dura esperando por você.

Mestre: Captain Zombie

Equipe suas melhores armas e use o esquema usado anteriormente contra o B.O.W. Você também pode tentar fugir e acabar com a batalha de vez. Isso é muito mais difícil de ser feito, mas economizará um montão de munição e energia.

Depois de derrotá-lo, explore a sala para pegar mais Herbs. Vá para a próxima sala e continue sua exploração para conseguir munição extra. Faça isso até a última sala, depois volte e suba a escada. Tenha muito cuidado para não deixar o B.O.W. encostar em você, pois sua energia será sugada rapidamente. Desvie dele e entre pela porta à esquerda, para encontrar mais um Save Point.

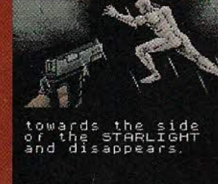
Capítulo 14

Explore o painel para pegar um Herb e assista a mais uma cena de animação. Você surgirá novamente no Side Deck. Siga para o Lobby Balcony e use o elevador para alcançar o 4F. Vá para a esquerda e continue até alcançar o Seat Deck pela porta superior, já que a passagem inferior está bloqueada por chamas. Desça a escada, use o elevador e siga para o Engine Room, onde você encontrará Leon. Hora de enfrentar mais um zumbi violento. Tente desviar ou enfrente-o com suas melhores armas. Após se livrar do monstro, siga para a esquerda e suba a escada. Explore o local para encontrar itens, depois, retorne para a escada para salvar o jogo pela última vez.









Capítulo 15

Siga para o Lobby, continue pela direita até alcançar o Corridor B. Siga o corredor no sentido sul e desça para encontrar a porta que está na parte de baixo, que dará acesso ao Side Deck. Siga para a esquerda, entre pela primeira porta e siga para encontrar o B.O.W. mais uma vez.

Mestre: Parasite B.O.W.

Esta batalha só é mais difícil porque o monstro se locomove muito rapidamente. De resto, é tudo igual: use os mesmos procedimentos anteriores. Só não use o Rocket Laucher contra ele, pois essa arma será extremamente útil na batalha final.

Último mestre: Parasite B.O.W.

Equipe suas melhores proteções e entre pela porta à direita para encarar o desafio final do game. Tente acertá-lo com o Rocket Launcher. Uns nove tiros darão cabo desse inimigo, que tanto encheu a sua paciência no decorrer do jogo. Tente não errar nenhum tiro, e cure seus ferimentos assim que ele acertar você. Após essa briga infernal, sente-se e assista ao tão aguardado final. Parabéns!









GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

Leo Burnett



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

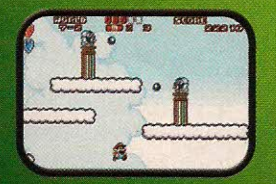


Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Leo Burnett

The Pinball of The Dead™



Monstros e zumbis invadem o pequeno universo do GBA

As aparências enganam! Não pense que este é o Review de alguma seqüência de Resident Evil, ou qualquer outro "joguinho" de zumbis. Estamos falando de Pinball of the Dead, baseado no famoso game de tiro da Sega, The House of The Dead 2. E a versão Pinball deste clássico game de caça aos mortos-vivos é um verdadeiro arraso. Além de diversão viciante e muitos desafios, o game oferece um presentão ao jogador: muitos calos nos dedos e nas palmas das mãos! O game apresenta três mesas de jogo. A Wondering, a mais fácil, a Movement, com média dificuldade e visual high-tech, e a Cemetery, a mais difícil e complicada. Cada uma tem seus próprios desafios, passagens secretas, atalhos e mestres. Isso mesmo, todos os mestres de The House of the Dead 2 estão presentes na versão Pinball! Para conseguir enfrentá-los em cada fase, é preciso destruir alguns zumbis ou passar por trilhas estreitas e sinuosas. Por exemplo, para enfrentar o mestre da fase Wondering, basta destruir os quatro monstros que giram e depois acertar a caçapa indicada pela luz. Já para enfrentar o Emperor – o último mestre do jogo –, é preciso acertar seis bolas em uma caçapa denominada "Escape", depois mandar a bola na boca do zumbi. Cada uma das mesas tem o seu esquema, e para não se perder, é bom dar uma passadinha no modo Tutorial antes de começar.

Bola nos zumbis!

Como todo jogo de Pinball, o objetivo principal é não deixar a bolinha cair na canaleta. Com a presença dos mestres, a coisa não muda muito de figura. É só acertar sem dó nem piedade o inimigo com a bolinha. Às vezes, você poderá ter a sorte de entrar em uma luta com mais de uma bola em jogo, o que facilitará muito a sua vida. Além dos vilões, as mesas oferecem muitos outros desafios. Às vezes, é preciso entrar em buracos para enfrentar minichefes, ou destruir vários inimigos de uma vez só para dobrar os bônus e até mesmo passar por certos corredores para conseguir bolas extras (são mais de quarenta delas). Logo no início da partida já é possível ganhar alguns pontos extras: basta acertar o monstro com o botão que aciona o Fliper, quando a mira estiver sobre ele. O game pode ser jogado em dois modos: o Normal (escolha a fase e jogue até cansar) e o Challenge, no qual você tem a árdua missão de destruir todos os mestres para avançar para um desafio maior. Se conseguir vencer as três mesas sem perder todas as bolas, você ganha um modo novo no final. Além dos modos de jogo, você ainda tem acesso ao modo Tutorial, que ensina o que precisa ser feito em cada estágio, e à tela de Options, que lhe permite mudar a cor do sangue, entre outros detalhes.

Terror de gente grande

Não é a primeira vez que os games de Pinball apresentam temas de terror. Entre os mais expressivos, podemos citar as versões de Devil's Crush para Mega Drive e Turbografx, ambos consoles de 16-bit. Mas temos que dar o braço a torcer: o estúdio WOW Entertainment, da Sega conseguiu recriar, com perfeição, todo o clima pesado de The House of The Dead 2 no portátil da Nintendo. E como se não bastasse, foram usados quase todos os elementos do game original, como as vozes dos atores e a trilha sonora, que provam que o pequeno GBA é um senhor console de videogame. Os gráficos "estouram" um pouco em certos momentos – dependendo da velocidade da bolinha –, mas isso não afeta a nota final do game. Apesar de ter alguns desafios bastante difíceis, Pinball of the Dead é extremamente viciante, sendo difícil começar a jogar e parar na metade de uma partida. Garantimos: você não terá sossego enquanto não chegar ao final do jogo!

Ivan Cordon

Feios de doer

Os vilões de Pinball of the Dead

1. Judgment
2. Hierophant
3. Tower
4. Strenght
5. Magician
6. Emperor

AVALIAÇÃO

Recomendado para todas as idades (Livre)

Gráficos **8,5** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,5**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **pinball**

Salva? **não (password)**

Desenvolvimento: **Wow Entertainment** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 9,0



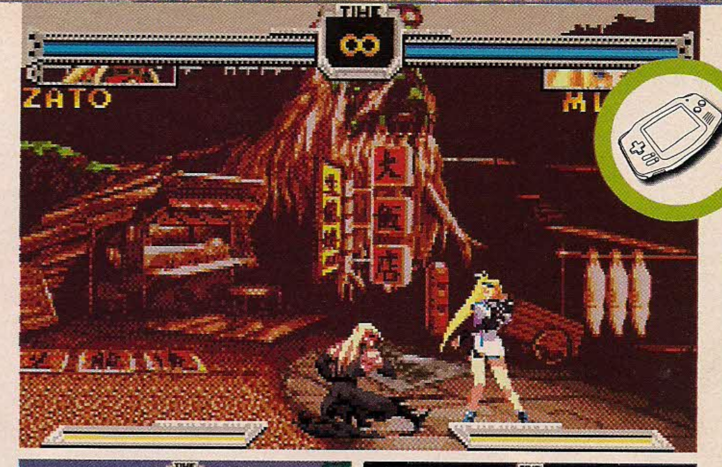
Wondering

Movement



Cemetery

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION



Estava faltando um game de luta como este

Você acha que o mercado de jogos de luta para Game Boy Advance anda em baixa? Está esperando um lançamento capaz de fazê-lo ficar horas sem largar seu GBA? Então, pode pagar suas promessas, porque chegou ao mercado aquele que pode ser definido como "o melhor jogo de luta do portátil". **Guilty Gear X: Advance Edition** é baseado em um título lançado para Dreamcast há alguns anos, e a conversão para a tela pequena foi uma das mais perfeitas da curta história do console.

GGX possui catorze personagens, mais os secretos Dizzy e Testament, que ficam disponíveis após terminado o game. Cada lutador conta com um bem-elaborado grupo de golpes, combos e esquivas. Além da grande variedade de lutadores, há uma enorme lista de opções – Tag Team, modos Training, Versus, 3 on 3 e Survival –, excelente qualidade sonora, gráficos bem-definidos e coloridos e um teor de diversão incomparável para um game do gênero. Isso sem contar a possibilidade de conectar dois GBAs para lutas contra um amigo. Junto a **The King of Fighters EX** (leia na página anterior), **Guilty Gear X: Advance Edition** chega para melhorar ainda mais o acervo de jogos de luta do GBA. Sem dúvida, eis um jogo que não pode faltar em nenhuma coleção que se preze. (N)

Alex Figueiredo





AVALIAÇÃO (Recomendado para: Todas as idades)

Gráficos **8,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Arc System Works** / Publisher: **Sammy**

NOTA FINAL 8,6

Lilo & Stitch

Tão legal quanto o desenho – mas não é para crianças!

Já é tradição: sempre que um novo desenho estréia nos cinemas, a Disney aparece com sua versão para os videogames. Assim foi com Lilo & Stitch. **Entretanto, diferente do que acontece normalmente, o game não segue a mesma história da animação, mas um roteiro todo original que se passa logo após os acontecimentos do filme. Lilo brincava em areias havaianas com seu amigo Stitch, quando uma misteriosa nave pousou ao lado deles. Dentro dela estavam terríveis alienígenas que raptaram a garota. Cabe a Stitch dar cabo das criaturas e salvar Lilo.**

O game mistura três tipos diferentes de jogabilidade. Controlando Stitch, você atira em tudo que se mexer e pilota uma nave espacial. Com Lilo, você precisa decifrar puzzles, apertar botões e abrir portas, bem no estilo Prince of Persia. **Essa combinação foi ideal para o portátil da Nintendo, já que o jogador interage mais com o desafio e não enjoa fácil.**

O visual é uma atração à parte, com cenários bem-feitos e repletos de detalhes. Entre os extras que podem ser encontrados, estão algumas fotos dos personagens e vários clipes com cenas do filme. Para ter acesso a isso, você precisa completar as oito fases, só usando Passwords. Apesar de ser um game da Disney, Lilo & Stitch **não foi feito para crianças, mas para jogadores a fim de encarar um belo desafio.** (N)

Renato Siqueira



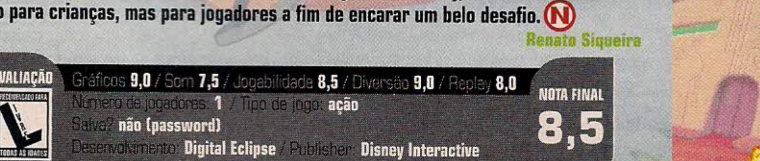












AVALIAÇÃO (Recomendado para: Todas as idades)

Gráficos **9,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **não (password)**
Desenvolvimento: **Digital Eclipse** / Publisher: **Disney Interactive**

NOTA FINAL 8,5







Um clássico dos fliperamas chega à telinha do portátil

Em 1994, os Arcades estavam em alta. Tudo graças a diversos jogos de luta, que lotavam fliperamas no mundo inteiro. Sempre surgiam novos jogos, e as empresas estavam preocupadas em desenvolver novos títulos e criar novas fórmulas e estilos. **Street Fighter 2** foi um clássico que estimulou a criação de um novo estilo no gênero. Mas, naquele anos, uma novidade mudaria para sempre o conceito dos jogos de luta. **The King of Fighters '94**, criado pela SNK, surgia para revolucionar, da mesma forma que a Capcom havia feito anos antes. **KOF '94** trazia modos de jogo, novos golpes e a possibilidade de se jogar com os maiores personagens da empresa em um torneio. A partir de então, a SNK vem lançando um novo **The King of Fighters** por ano. Até o final deste ano, já serão mais de nove jogos lançados só para os fliperamas. E a série não parou de ser produzida, mesmo após a falência da SNK.
Atualmente, os videogames já conseguem gerar jogos com a mesma qualidade dos Arcades. E é aí que entra o Game Boy Advance. **The King of Fighters EX: Neo Blood** é o primeiro jogo da SNK a ser lançado para o portátil da Nintendo e não deve nada às imensas máquinas de fliperama – com a vantagem de poder ser levado no bolso pra lá e pra cá.
KOF: NB, desenvolvido pela empresa japonesa Marvelous Entertainment, é uma mistura das histórias de **The King of Fighters '97** com **The King of Fighters '99**. Meses se passaram desde a batalha com Orochi, um terrível poder desconhecido que pretende eliminar os seres humanos da face da Terra. Um desconhecido convida os melhores lutadores do mundo para um torneio chamado – adivinhem – King of Fighters. Mas um plano maligno está acontecendo por trás do evento, e cabe a você descobrir o mistério escondido em cada batalha.





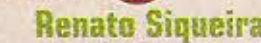
Bogard, Higashi e Shiranui

A jogabilidade de **The King of Fighters** é muito conhecida (se você não a conhece, onde esteve todo esse tempo?) por suas seqüências e combinações de golpes que sempre terminam em um poderoso golpe especial. Ela foi passada com fidelidade para o GBA, assim como os cenários, que seguem o mesmo padrão criado para versões de fliperama. Apenas os efeitos sonoros ficam devendo à versão original, mas para compensar, o game ganhou nove modos diferentes, sendo que dois deles são para dois jogadores simultâneos. São 26 lutadores no total, com destaque para Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Moe Habana, Terry Bogard, Andy Bogard, Mai Shiranui, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, King, Leona, Ralf, Clark, Athena Asamiya, Sie Kensou, Bao, Kim Kaphwan, Chang Kohean e Choi Bounge. Existem ainda dois chefes e seis Strikers – lutadores que não podem ser controlados, mas que entram na luta para dar uma mãozinha. Durante a batalha, o jogador ainda pode usar duas técnicas diferentes: o Armor Mode (apertando-se simultaneamente os botões B, L e R), que aumenta a defesa, e o Counter Mode (apertando-se simultaneamente os botões A, L e R), para aumentar seu contra-ataque com uso ilimitado de golpes especiais.



Quem é Moe Habana?

Mas a maior novidade é a lutadora Moe Habana, exclusiva da versão GBA. É uma garota japonesa de 18 anos que morou nos Estados Unidos e usa técnicas antigas de artes marciais. Enquanto tomava conta de Kyo, quando ele havia fugido do cartel da NEST (uma misteriosa organização que surgiu em **KOF '99**), Moe encontrou o convite para o torneio e decidiu participar da brincadeira. A porrada vai comer solta, como deve acontecer num bom game de luta como este.
KOF EX: Neo Blood é uma boa pedida para quem gosta de **The King of Fighters** a ponto de não conseguir entrar num fliperama sem deixar uma nota preta. Além disso, com este clássico no bolso, você pode descarregar a tensão onde quiser sempre que bater aquela vontade.


Renato Siqueira

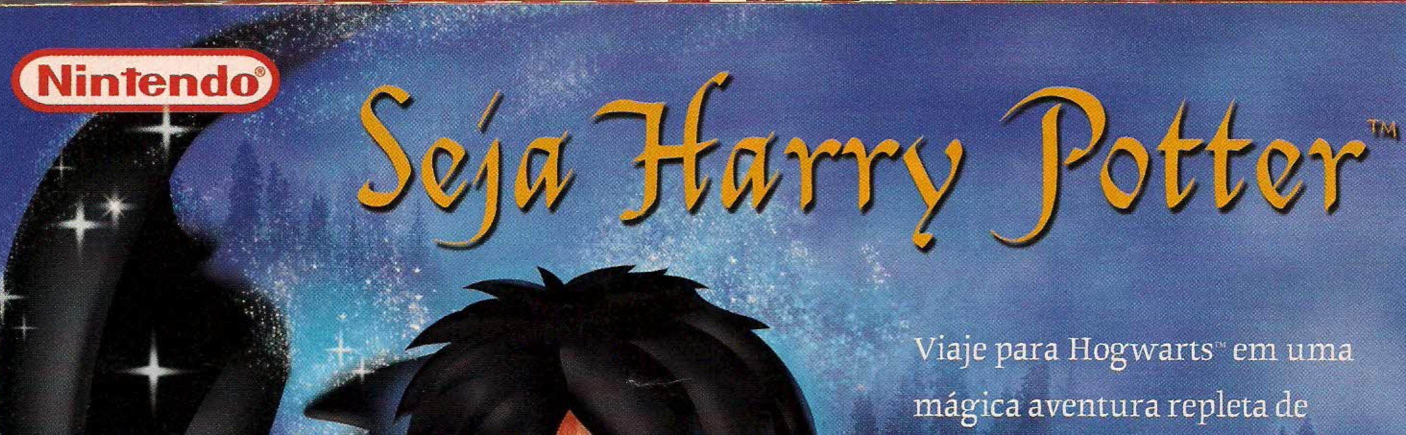
AVALIAÇÃO (13+)
Gráficos **8,0** / Som **5,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **não**
Desenvolvimento: **Marvelous Entertainment** / Publisher: **Sammy Entert.**
NOTA FINAL 8,1











Viaje para Hogwarts™ em uma mágica aventura repleta de perigos, feitiçaria e diversão.

Harry Potter e a Pedra Filosofal™

O ano letivo começa em dezembro. Esperamos sua coruja.






GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

www.nintendo.com.br









É o campeonato de Fórmula 1 no meio da sua sala

Como já acontece há um bom tempo, a cada ano, a Electronic Arts lança um novo game da série F-1, um dos mais realistas simuladores de Fórmula 1 que você pode encontrar. Este ano, a tradicional série tem uma atração especial para os fãs da **Nintendo**, já que faz a sua estréia no GameCube.
Para quem não conhece a série, este é o típico game que dá uma atenção toda especial aos mínimos detalhes. Contando com a licença oficial da FIA (Federação Internacional de Automobilismo), o jogo traz todas as escuderias, pilotos e pistas da temporada atual de F-1, reproduzindo fielmente no Cube tudo aquilo que vemos pela televisão nos finais de semana. Cada curva é reproduzida milimetricamente como nos traçados reais, e até as marcas dos patrocinadores nos carros, roupas e capacetes dos pilotos estão nos mesmos locais das de verdade. Se quer saber como é estar na pele do Rubinho durante uma corrida, esta é a experiência mais próxima da realidade que você poderá vivenciar.

Muito realismo e trabalho

O detalhismo do game se estende para as opções de jogo. Praticamente todas as partes do carro são reguláveis. Depois de escolher seu piloto favorito, é possível mexer na, suspensão, pneus, aerofólio e tudo que achar necessário para deixar sua caranga ainda melhor. Claro, a menor alteração pode fazer muita diferença nas pistas, portanto, é bom testar bem as possibilidades antes de fazer bobagem e estragar o carro campeão do Schumacher. Os gráficos estão bem legais e igualmente realistas, há marcas de pneus pelas pistas e placas de publicidade verdadeiras espalhadas pelos autódromos.
Infelizmente, todas essas opções não estão disponíveis logo de cara. Aliás, você não pode nem disputar um campeonato sem antes passar pelos "desafios" do game, uma espécie de tutorial obrigatório. Funciona da seguinte maneira: são vários tipos de pequenas provas diferentes que vão crescendo em dificuldade e visam testar o seu domínio sobre o carro. Nesses desafios, você deve realizar tarefas simples, como frear em um certo local, largar sem patinar e fazer curvas direitinho. Há também algumas um pouco mais complexas, envolvendo ultrapassagens e Pit Stops. Em cada desafio você tem metas a cumprir e ganha medalhas de acordo com seu desempenho. Medalha de ouro, só com uma prova perfeita, com 100% de aproveitamento. Coisa pra feras, mesmo.



Realizando as provas e juntando medalhas, seu piloto recebe uma avaliação que o habilita a disputar certos modos de jogo (como o campeonato com a temporada completa de F-1). E dependendo do desafio que você vencer, novas opções vão sendo liberadas. Por exemplo, ao completar os desafios sob chuva e outras condições adversas, uma opção para escolher o clima durante as provas fica disponível.



Campeão tem que treinar duro

O maior problema de **F-1 2002** é que os desafios são muito longos, e muitos, bem difíceis. O ideal seria se não fossem obrigatórios para liberar tanta coisa. É bem verdade que o treino é mais do que útil, pois como as disputas são muito realistas, aprender a fazer corretamente as tomadas de curva é um fator primordial para a vitória. Mas não dá pra negar que é irritante ficar repetindo a mesma curva trezentas vezes até acertar direitinho a tangência.
Mas não pense que a coisa é impossível, porque não é bem assim. Com um pouco de treino, dá pra se sair bem nos desafios e liberar todas as opções. O game é bem flexível nesse ponto: o nível de realismo e simulação é bem variado e regulável, para que jogadores iniciantes também possam experimentar a sensação de estar a bordo de um F-1.

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO Gráficos **8,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (corrida)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Electronic Arts** / Publisher: **Electronic Arts**
RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES
NOTA FINAL 8,2







A ordem é voar!

Motocross não é um esporte para todo mundo. O alto custo das motos e equipamentos de segurança, o perigo envolvido e as fraturas constantes afastam muita gente do mundo das magrelas voadoras. Pra turma que curte o esporte, mas quer manter distância de um leito hospitalar, foi inventado o videogame. Com um GameCube e o miniDVD de **MX Superfly** na mão, quem tem vontade de voar feito doido pode botar sua maluquice pra fora e acelerar forte neste belo game de corrida. Pena que seja tão difícil, a ponto de manter o esporte restrito a pouca gente.





Osso duro de roer

Na primeira jogada, **Superfly** decepciona um pouco. De início, a primeira impressão que se tem é que se está puxando uma bexiga presa por um barbante, em vez de estar controlando uma moto de motocross. As bichinhas voam muito (o que é normal no game e na vida real), mas alguma coisa na física das motocas faz com que elas flutuem demais, aparentando pesar muito menos do que deveriam. Mas com umas três ou quatro horas de game, o jogador já se acostumou a isso e até esqueceu o problema.

Porém, o alto grau de dificuldade atrapalha bastante. A produtora THQ, sendo patrocinadora do esporte nos EUA, fez questão de encomendar à softhouse Pacific Coast Power & Light um game extremamente fiel à prática do motocross – com exceção, é claro, do fator "flutuação" já mencionado. É tanto controle pra ser executado, tanto botão pra apertar ao mesmo tempo, que sua mão fica doendo após cada corrida. E para superar cada obstáculo, é necessário dominar bem a moto, senão as vitórias não rolam mesmo. Tudo deve ser feito no tempo certo para que a moto responda de maneira apropriada e você consiga se dar bem. O game não permite erros: até mesmo se você ficar mais do que dois segundos fora da pista, é chão na certa!

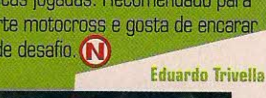
Para fazer uma curva da maneira correta e não perder o equilíbrio, é necessário estar com o acelerador (botão B) ou o freio (botão A), ou os dois ao mesmo tempo, pressionados (dependendo da curva) e apertar o Z na hora certa juntamente com a Alavanca de Controle para trás, na diagonal correspondente, para que a moto incline. Daí, é só queimar embreagem com o botão L, para a moto readquirir rapidamente a velocidade. Se houver um salto logo na saída da curva, você já precisa ir pensando em pressionar o botão R para aliviar a suspensão no momento certo. Essa é a configuração padrão que pode ser alterada na tela de opções. Mas nem assim as coisas ficam mais fáceis. E se você acha que a dificuldade está apenas nos controles, é melhor se preparar para o pior, a inteligência artificial dos pilotos adversários é bem alta e o obriga a treinar muito em cada pista para vencer, mesmo nos torneios mais fáceis. Mas todo esse trampo tem suas recompensas. Quanto mais você joga (e vence), mais dinheiro acumula para personalizar sua moto e seu piloto com acessórios autênticos do mundo do motocross. Além disso, novos pilotos e novas máquinas vão se disponibilizando com o avanço no jogo. Ao todo, são 26 malucos profissionais e vários modelos de motos das seis principais marcas. O destaque especial fica por conta do heptacampeão americano Ricky Carmichael, que assinou contrato exclusivo com a THQ para dar seu nome a este game.

Coisa linda de se ver

Quem acha que não consegue dar conta do recado em **Superfly** deve, pelo menos, olhar alguém que consiga jogá-lo. O game foi desenvolvido com o engine gráfico RenderWare (o mesmo usado em **THPS3**, **Burnout** e outros sucessos de outras plataformas). O resultado são 22 pistas maravilhosas de se ver, nas quais os pilotos fazem todos os truques do esporte com uma perfeição incrível. A trilha sonora traz bandas famosas com músicas que mantêm o pique do jogo, e os efeitos sonoros estão bastante reais. E para manter ocupados aqueles que vencerem o grau de dificuldade do game, existem inúmeros modos de jogo secundários (até entrega de pizzas!) e um editor de pistas Freestyle. Este é o típico jogo que não adianta alugar, pois não tem como fazer alguma coisa com poucas jogadas. Recomendado para quem curte motocross e gosta de encarar um grande desafio.



Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO



Graficos **8,5** / Som **8,5** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **7,5** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **esporte (motocross)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Pacific Coast Power & Light** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 8,0

Promoção CONRAD EDITORA

Que tal GANHAR
uma supermáquina
OZ-10D com TV, DVD,
MP3 Player, Subwoofer,
Rádio FM, Controle Remoto
E MUITO MAIS?
É só participar da
nossa promoção!



Responda à pesquisa

encartada nesta revista ou no site www.heroi.com.br e nos envie.
Do lado de fora do envelope escreva:
PROMOÇÃO CONRAD EDITORA.
Além de nos ajudar a fazer revistas mais legais você participa do sorteio de uma sensacional estação de entretenimento OZ-10D da Gradiente.

Envie sua pesquisa para:

Promoção Conrad Editora
Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco/SP

O resultado será publicado nas edições de dezembro das publicações da Conrad Editora.

Regulamento
- O vencedor será escolhido por sorteio.
- Você pode participar com quantas pesquisas quiser.
Elas estão encartadas nas revistas Play #5, Herói.com.br #37, EGM #6, Nintendo World #48, Pokémon Club #66 e no site www.heroi.com.br.
Cópias não serão consideradas.
- Através do site será aceita apenas uma única resposta por pessoa.
- Só poderão participar pessoas residentes no Brasil.
- O vencedor será avisado por telefone e o prêmio será entregue no endereço informado dentro do prazo de 60 dias a partir de sua divulgação.
- Esta promoção é vetada aos funcionários e parentes da Conrad Editora, da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- O vencedor deverá ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- O prêmio não sofre variação alguma e não está sujeito a escolha por parte do vencedor.
- Somente serão consideradas as cartas postadas até o dia 20/10/02.
A data do sorteio será no dia 5 de novembro de 2002.









SUPERCLASSICS namco

Saiba mais sobre a história de uma das principais parceiras da Nintendo – Parte 2

Por Fabio Santana



Na edição passada, você ficou sabendo como foi o nascimento da Namco na década de 50, relembrou seus principais clássicos nos Arcades e conheceu a história do lendário Pac-Man. Agora, vamos conhecer os laços que uniram Namco e Nintendo através dos tempos.

8-bit: o início eficiente



A história conjunta das duas "N" começou com força total, através de uma verdadeira avalanche de adaptações dos sucessos de Arcade da Namco, em 1984 – segundo ano de vida do Famicom no Japão. Logo de cara, a Namco criou o hit **Galaxian**, marcando o dia 7 de setembro daquele ano como o seu primeiro contato com a Nintendo. Em seguida, no dia 2 de novembro, a empresa emplacou outro sucesso: **Pac-Man**. Seis dias depois, **Xevious**, outro petardo, embarcou no Famicom, vendendo mais de um milhão e duzentas mil unidades. Logo na seqüência, outra pérola dos Arcades: **Mappy**. Só para efeito de comparação, a outra única Third Party do Famicom na época, a Hudson, lançou apenas dois games no mesmo ano.

Pac-Man

Xevious

Galaxian

Mappy

Em 1985, a tempestade de títulos não parou. Num ano em que entraram no páreo empresas como Jaleco, Taito, Konami, Irem, Enix, Bandai, Capcom e Square, e que Super Mario Bros. vendeu mais de seis milhões de unidades no Japão, a Namco engatou a quinta marcha e disparou mais oito títulos (um a mais que a Hudson, e apenas dois atrás da própria Nintendo). Todos os títulos do ano foram adaptações de Arcade: **Galaga** em março, **Dig Dug** em junho, **Warpman** (o remake do Arcade **Warp & Warp**, de 1981) em julho, **The Tower of Druaga**, em agosto, **Battle City** (baseado no Arcade **Tank Battalion**, de 1980), em setembro, **Pac-Land** e **Burger Time** (o Arcade da Data East, empresa também conhecida, no Japão, como DECO, na época), em novembro, e **Star Luster**, em dezembro.

Galaga

Family Stadium

The Tower of Druaga

Depois de **Tag Team Pro-Wrestling** e **Dig Dug II**, já em 1986, a Namco introduziu seu primeiro game original, **Super Chinese**, que deu origem à série **Little Ninja Brothers** – a cômica aventura dos irmãos Jack e Ryu, que passou a pertencer à Culture Brain nos episódios seguintes. O maior sucesso de vendas da empresa até hoje no Japão também saiu nesse ano: **Family Stadium**, o primeiro game dessa série de beisebol, que vendeu mais de dois milhões de unidades.

Outros títulos da Namco que ofereceram muita diversão na era 8-bit foram a série de esporte **Family** (**Jockey**, **Boxing**, **Mahjong**, **Circuit**, **Pinball** e **Tennis**), em 1987, **Final Lap**, em 1988, **Rolling Thunder** e a versão SD do assustador **Splatterhouse**, em 1989 (ano em que a empresa lançou um total de dezessete games para Famicom). A Namco continuou lançando games até 1993, fechando a safra com **Famista '94**.

Enquanto o Famicom ganhava rios de games da Namco, o público americano do NES sofria com a ausência da empresa nos EUA. Apenas alguns títulos foram licenciados para outras Softhouses no mercado ocidental, como **Karnov** da Data East, **Mappy**, da Taxan, **Pac-Man** e **Rolling Thunder**, da Tengen e os títulos trazidos pela Bandai, como **Galaga**, **Xevious**, **Dragon Spirit** e **Dig Dug II**.





Pac-Land

Super Chinese

Enquanto isso, nos Arcades...

1984: **The Tower of Druaga**
1985: **Dragon Buster**
1986: **Rolling Thunder**
1987: **Final Lap**
1988: **Splatterhouse**
1989: **Burning Force**, **Phelios**, **Winning Run**
1990: **Galaxian 3**



Você sabia?

Sete curiosidades sobre a Namco

1– Na década de 80, a Namco lançou dezenas de jogos para computadores japoneses como o MSX e os obscuros X68000, PC-8801 e FM-Towns, além de títulos para o PC-Engine da Nec/Hudson.

2– Desde 1978, a Namco já lançou mais de 250 títulos para Arcade.

3– Numa aliança com a Mazda, a Namco criou um simulador de carros chamado **Eunos Roadstar Driving Simulation**. Em conjunto com a Mitsubishi, desenvolveu um sistema de ensino de direção segura para motoristas.

4– Ao ser lançado no Japão, em 1979, **Pac-Man** era chamado, na realidade, de **Puckman**. Somente quando a Midway adquiriu os direitos do game para o mercado americano e o lançou, em 1980, é que ele ganhou o nome **Pac-Man**. O motivo é que a letra "P" do título original poderia ser facilmente trocada por um "F", gerando uma palavra um tanto ofensiva em inglês.



Ilustração de Puckman em 1979, no seu lançamento japonês



Jin (Tekken Advance), a nave Arwing (Star Fox), Cervantes e Ivy (Soul Calibur II) e Pac-Man (Pac-Man World 2) representam a nova geração de games da Namco

Yu Yu Hakusho

Yu Yu Hakusho Tokubehuten

Yu Yu Hakusho 2: Kakutou no Shou

Yu Yu Hakusho Final

Suzuka 8 Hours

16-bit: acervo fraco

Enquanto a Namco ainda oferecia um bom suporte de jogos ao Famicom, a transição para o novo Super Famicom demorou um bom tempo para ser feita. O 16-bit da Nintendo foi lançado em dezembro de 1990 no Japão e, apesar de muitas Softhouses lançarem rapidamente seus games para o poderoso console, o primeiro título da Namco veio apenas em dezembro de 1991: **Super Wagyan Land**, continuação do jogo de plataforma que chegou à terceira versão no Famicom.

No ano seguinte, a Namco ainda não havia se jogado de cabeça no desenvolvimento de jogos para Super Famicom. Até então haviam sido lançados apenas cinco games, dos quais o maior sucesso foi **Super Famista**, nova versão da aclamada série de beisebol da empresa.

Na realidade, o acervo de títulos da Namco para o Super Famicom nunca foi expressivo, limitando-se a um ou outro destaque, como a série de luta baseada no anime **YuYu Hakushô** (quatro games), a adaptação do Arcade **Suzuka 8 Hours** e as novas aventuras de **Pac-Man**.

O maior destaque da Namco nessa geração foi seu penúltimo game para Super Famicom, **Tales of Phantasia**, em dezembro de 1995. Esse não foi um título corriqueiro, mas um projeto de primeira grandeza que marcou a entrada da Namco no gênero RPG. O título também foi o primeiro para o 16-bit da Nintendo a bater a marca de 48 megabits de memória. **Phantasia** tinha uma música-tema cantada (!) e centenas de vozes de batalha, além de um enredo primoroso e personagens cativantes. Foi o início de uma série que faz sucesso até hoje.

Uma peculiaridade dessa geração da Namco é que, ao contrário da era 8-bit, a empresa já tinha uma filial americana para o lançamento de jogos nos EUA. No entanto, o número de jogos lançados no Ocidente não chegou nem perto da quantidade de títulos japoneses da companhia. Tivemos, inclusive, alguns games produzidos apenas no mercado americano, como **Battle Cars** e **Ms. Pac-Man**. Outro exemplo de jogo da Namco essencialmente ocidental foi **Weapon Lord**, desenvolvido pela Visual Concepts e concebido por James Goddard (ex-designer da Capcom que trabalhou na série **Street Fighter**). **Weapon Lord** prometeu ser um revolucionário game de luta com bárbaros, mas não cumpriu o prometido e caiu no esquecimento.

Tales of Phantasia

Chester e Cless de Tales of Phantasia

Weapon Lord

Enquanto isso, nos Arcades...

1991: **Star Blade**
1992: **Suzuka 8 Hours**
1993: **Air Combat**, **Cyber Sled**, **Ridge Racer**
1994: **Tekken**
1995: **Soul Edge**, **Tekken 2**, **Alpine Racer**, **Time Crisis**
1996: **Xevious 3D/G**, **Tekken 3**, **Alpine Surfer**

64-bit: a geração esquecida

A era do Nintendo 64 foi praticamente ignorada pela Namco. O único título lançado no Japão foi o beisebol **Famista 64**, em novembro de 1997, enquanto no mercado americano a empresa lançou apenas **Namco Museum 64**, em novembro de 1999. Além disso, a Namco fez a gentileza de licenciar seu principal game de corrida para a Nintendo, que deixou o desenvolvimento nas mãos da NST. O resultado foi o maravilhoso **Ridge Racer 64**, lançado em fevereiro de 2000, apenas nos EUA.

Enquanto isso, nos Arcades...

1997: **Time Crisis 2**
1998: **Soul Calibur**
1999: **Tekken Tag Tournament**, **500GP**, **Mr. Driller**
2000: **Ninja Assault**, **Ridge Racer V**

Famista 64





Namco Museum 64

Ridge Racer 64

Namco e Nintendo hoje

Os laços entre as duas empresas nunca estiveram tão estreitos. O primeiro passo para isso foi dado quando a Nintendo chamou a Namco e a Sega, as duas gigantes dos Arcades, para o desenvolvimento da placa Triforce. E essa forte união consolidou-se quando a Big N confiou às mãos da Namco o próximo episódio de **Star Fox** para GameCube. Isso sem contar a chuva de títulos que foi anunciada para GBA e GC, incluindo games fortes como **Soul Calibur II** e o próximo capítulo da série **Tales**. O futuro reserva grandes novidades da Namco no território Nintendo – para nossa felicidade.

Enquanto isso, nos Arcades...

2001: **Vampire Night**, **Tekken 4**
2002: **Soul Calibur II**

5 – 53,8% do lucro anual da Namco vêm da manutenção de parques de diversão e centros de Arcade, enquanto 23,1% vêm do desenvolvimento e vendas de games para consoles domésticos, 20,3% saem dos jogos desenvolvidos para Arcade, e os 2,8% restantes vêm de sua cadeia de restaurantes.

6 – Namco é a forma contraída de Nakamura Manufacturing Company. Esse nome passou a ser utilizado oficialmente a partir de 1977.

7 – Depois de quase vinte anos e dez bilhões de fichas jogadas, uma pessoa entrou para a história como o primeiro jogador a conseguir um placar perfeito em **Pac-Man**: Billy Mitchell. O feito foi realizado nos EUA, no dia 3 de julho de 1999. Para conseguir a façanha, Billy passou por todas as 256 telas, comendo todos os pontos, frutas e pílulas de energia, devorando os quatro fantasmas com cada uma dessas pílulas, sem perder nenhuma vida e jogando mais de seis horas sem parar. Placar final: 3.333.360 pontos.



Billy Mitchell

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Jeremy McGrath's **Supercross World**



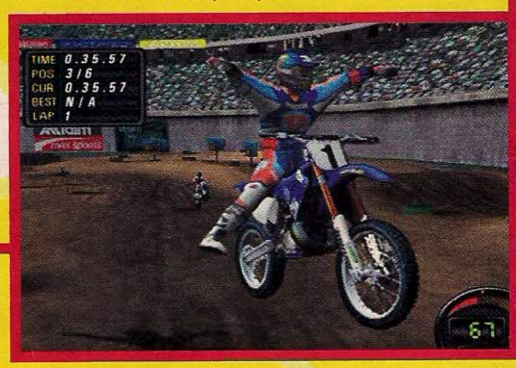
As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal.

Bicicleta saltitante
↑, ↑, Y, Y, X, X.

Cabeção
B, X, R, L, →.

Modo mini
L, Z, ←, →, B, B.

Modo Tag
Z, X, Z, X.



MX Superfly Featuring Ricky Carmichael



Abra todas as opções
Para liberar tudo o que há de secreto no game, vá para a tela principal e pressione a seguinte seqüência: X, Y, L + X, X, L, Z e R + Y. A partir daí, o mundo é seu: novos pilotos, pistas, minijogos e muito mais!



Harvest Moon



Dinheiro fácil
Quando começar o game, vasculhe o armário para encontrar $ 1.000.

Ovos infinitos
Espere até que uma de suas galinhas ponha um ovo diretamente na caixa. Molhe o ovo e ele irá se transformar em um bloco. Pegue o "ovo" e você terá ovos infinitos e muita grana.

Para ser um mestre do rancho
Na tela principal aperte A, B, Start e Select ao mesmo tempo. Você começará com 9000 GP, uma vaca e uma galinha.

Venda ovos a preço de galinha
Pegue um ovo de uma de suas galinhas e coloque na incubadora. Então, vá até o Shop e selecione a opção Sell Chicken, mas escolha o seu ovo. O dono irá lhe pagar pelo ovo o preço da galinha.



Tony Hawk's **Pro Skater 3**



Jogue como Lara Croft
Você já deve ter feito o truque para jogar com os personagens secretos, e não viu nada a respeito da presença da Lara Croft (de Tomb Raider), certo? Realmente, ela não está presente no game. Mas vamos ensinar você a criar uma skatista igualzinha a ela. Faça o seguinte: na opção Create a Skater, selecione a opção Female, coloque 69 para a altura e 145 lbs para o peso. Na hora de escolher o tipo de rosto, selecione o "light skin 5", e o cabelo "light brown pony tail". Para as roupas, faça a seguinte seleção: "tank top" (C 145, S 40 e B 90). "brown backpack". "work boot" (C 35, S 50 e B 20) e "shorts" (C 35, S 100 e B 100). Prontinho! Só faltou os óculos redondos, mas o corpinho é igual. É só salvar sua criação no Cartucho de Memória e mandar ver!



Atlantis: The Lost Empire



Fase/Password

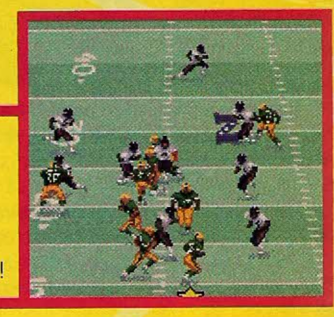
2	BMQDNPJS
3	BRZSGZDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
End	COCNQQIY



Madden **NFL 2002**



Comemore depois de se dar bem!
Logo depois de conseguir um Touch Down, pressione qualquer um dos botões do Game Boy Advance para gerar ruídos irritantes de comemoração. Você merece!



Pokémon Trading Card Game





Cards de energia infinitos
Vá até o laboratório do dr. Ooyama e lute contra Mikasa. A cada vitória, você terá dois Boosters cheios de Cards de energia.

Pegue o Promo Card Slowpoke Lv.9
Pegue 59 dos seus Cards de energia e um Pokémon básico e faça um Deck com eles. Selecione o Deck como o seu Dueling Deck. Então vá falar com um garoto no Fire Club. Ele vai lhe pedir todos os Cards usados. Coloque Yes para dar os Cards e ganhar o Slowpoke.

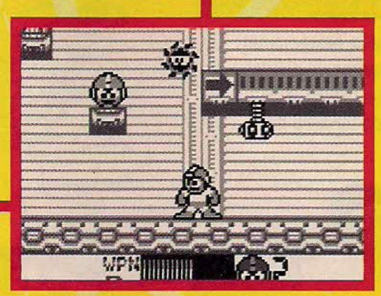
Mega Man: Dr. Wily's Revenge



A melhor ordem para vencer os inimigos:
1. Fire Man
2. Cut Man
3. Elec Man
4. Ice Man

Passwords
Coloque as bolinhas nos quadradinhos, seguindo estas coordenadas:
Estágio do Cut Man: A1, B1, B2, C4, D2.
Estágio do Elec Man: A2, B2, C3, D1, D3.
Estágio do Ice Man: A3, B2, B3, B4, C4.
Dr. Wily: A2, A3, B4, C2, C3.
Começar com o Rolling Cutter: A4, B3, C4, D3, D4.
Começar com o Elec Beam: A2, A4, B3, D1, D2.
Começar com o Ice Slasher: A1, A2, B2, B3, D4.

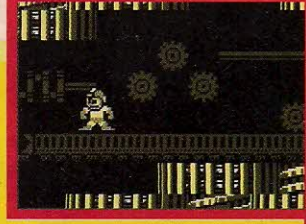




Mega Man II



Ordem para enfrentar os inimigos:
1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man



Passwords
Use estas combinações para ir ditreto à fase desejada:
Metal Man: A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4.
Wood Man: A1, A3, C3, D1, D2, D4.
Air Man: A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.
Needle Man: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
Magnet Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.
Hard Man: A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.
Top Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.
Dr. Wily: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.
Para começar com quatro tanques de energia: A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

Metal Gear Solid



Mais missões no Mission Select
Primeiramente abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida, termine novamente, dessa vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com mais novas missões para gastar os dedos.

Seleção de fase
Termine o jogo na dificuldade Easy para abrir um modo que permite ao jogador começar da fase que quiser, porém, com novos objetivos.

Habilite o Sound Mode
Complete todas as VR Mission no Practice e Time Attack para acessar o Sound Mode. Este modo lhe permite ouvir todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.



Montezuma's Return



Vidas Infinitas
Digite a Password ELEPHANT, para ficar com vidas infinitas.

Passe através das portas
Digite a Password SUNSHINE para passar através das portas sem precisar destrancá-las.



Street Fighter Alpha Warriors Dreams

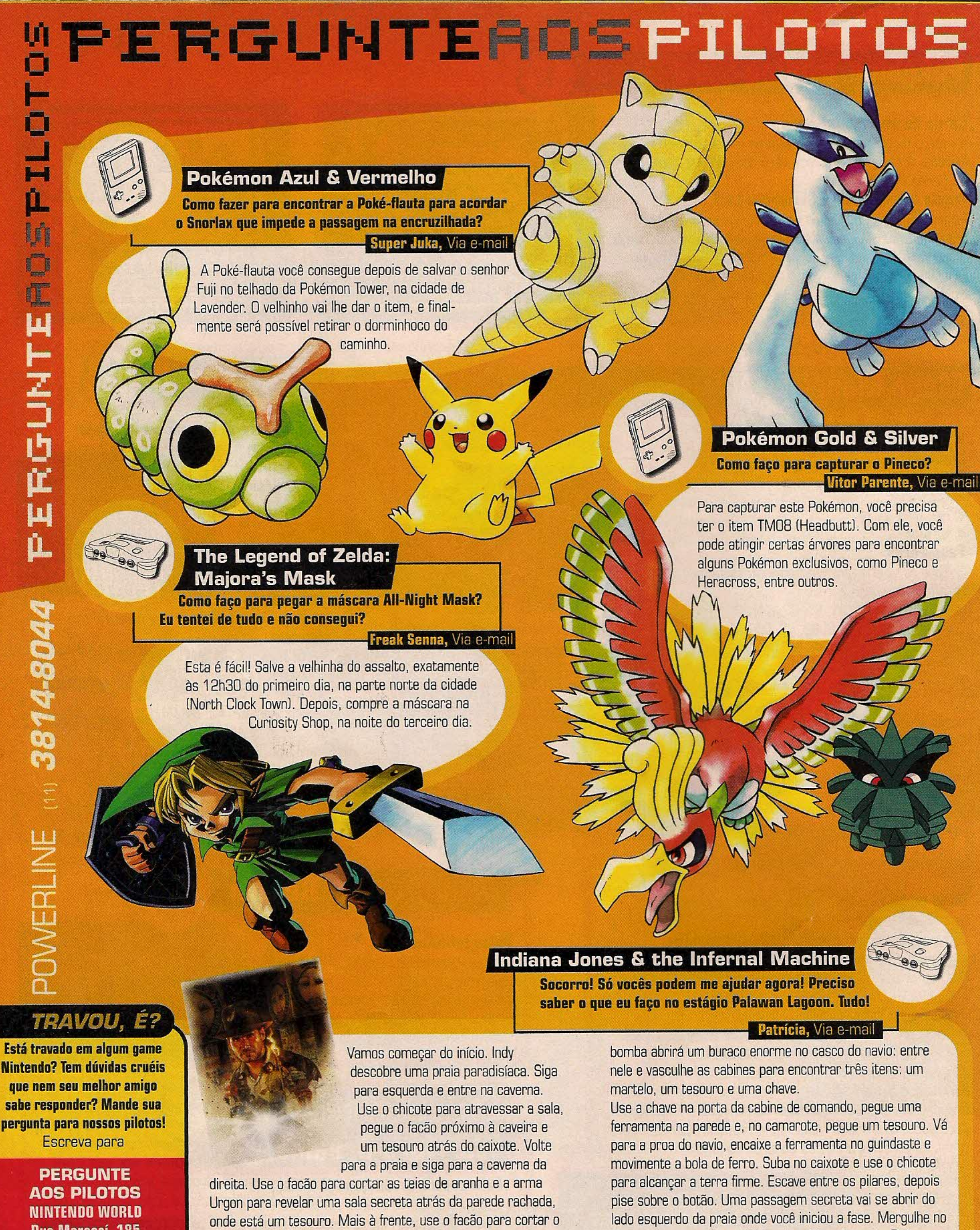


Lute contra Bison quando quiser
Se você não vê a hora de sentar a mão no chefão de Street Fighter basta selecionar o lutador e ficar segurando simultaneamente os botões Select, B e A até o início da luta.

Lute contra Akuma
Como na dica anterior basta selecionar o lutador e ficar segurando Start, B e A simultaneamente até o início da luta.



PERGUNTE AOS PILOTOS



Pokémon Azul & Vermelho

Como fazer para encontrar a Poké-flauta para acordar o Snorlax que impede a passagem na encruzilhada?

Super Juka, Via e-mail

A Poké-flauta você consegue depois de salvar o senhor Fuji no telhado da Pokémon Tower, na cidade de Lavender. O velhinho vai lhe dar o item, e finalmente será possível retirar o dorminhoco do caminho.

Pokémon Gold & Silver

Como faço para capturar o Pineco?

Vitor Parente, Via e-mail

Para capturar este Pokémon, você precisa ter o item TM08 (Headbutt). Com ele, você pode atingir certas árvores para encontrar alguns Pokémon exclusivos, como Pineco e Heracross, entre outros.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Como faço para pegar a máscara All-Night Mask? Eu tentei de tudo e não consegui?

Freak Senna, Via e-mail

Esta é fácil! Salve a velhinha do assalto, exatamente às 12h30 do primeiro dia, na parte norte da cidade (North Clock Town). Depois, compre a máscara na Curiosity Shop, na noite do terceiro dia.

Indiana Jones & the Infernal Machine

Socorro! Só vocês podem me ajudar agora! Preciso saber o que eu faço no estágio Palawan Lagoon. Tudo!

Patrícia, Via e-mail

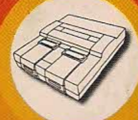
Vamos começar do início. Indy descobre uma praia paradisíaca. Siga para esquerda e entre na caverna. Use o chicote para atravessar a sala, pegue o facão próximo à caveira e um tesouro atrás do caixote. Volte para a praia e siga para a caverna da direita. Use o facão para cortar as teias de aranha e a arma Urgon para revelar uma sala secreta atrás da parede rachada, onde está um tesouro. Mais à frente, use o facão para cortar o mato que bloqueia outra área secreta e pegue a pá. Use-a para escavar a área mais clara e descobrir outro tesouro.
Retorne à praia, nade até a margem oposta, pegue um tesouro atrás da pedra grande e atravesse a caverna que corta a montanha. Mergulhe e siga até o navio. Do lado esquerdo do casco, você encontrará um buraco com outro tesouro. Embarque, pegue o dispositivo na caixa de ferramentas e leve-o para ser colocado no torpedo que está na areia da praia. A bomba abrirá um buraco enorme no casco do navio: entre nele e vasculhe as cabines para encontrar três itens: um martelo, um tesouro e uma chave.
Use a chave na porta da cabine de comando, pegue uma ferramenta na parede e, no camarote, pegue um tesouro. Vá para a proa do navio, encaixe a ferramenta no guindaste e movimente a bola de ferro. Suba no caixote e use o chicote para alcançar a terra firme. Escave entre os pilares, depois pise sobre o botão. Uma passagem secreta vai se abrir do lado esquerdo da praia onde você iniciou a fase. Mergulhe no lago e use o martelo na hélice do avião submerso. Daí, use a hélice na porta que bloqueia a passagem secreta.
Entre na sala alagada e puxe o dispositivo que está no fundo, ao lado direito, para abrir a porta de saída. Fora da água, explore o buraco na montanha em frente ao templo. Pegue um tesouro logo na entrada da caverna, escale as paredes até alcançar a clareira e acione o dispositivo na base do ídolo. A porta do templo se abrirá e você pode seguir para a próxima fase.

TRAVOU, É?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

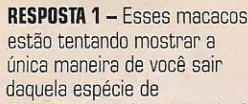
PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



Super Metroid

PERGUNTA 1 – O que é que eu faço com aqueles macaquinhos que ficam se batendo de um lado para o outro nas paredes de Brinstar?
Robson Pereira Reis, Ribeirão Preto/SP



PERGUNTA 2 – Como faço para pegar o Grappling Beam?
Alice Regina Da Cruz, São Paulo/SP

PERGUNTA 3 – Tenho esse jogo, e o máximo que consegui foi terminar com 96%. O que faço?
Felipe Morandin, Via e-mail

RESPOSTA 1 – Esses macacos estão tentando mostrar a única maneira de você sair daquela espécie de calabouço, executando uma série de pulos mortais. O processo requer muita prática, portanto preste atenção: pule (pressionando o direcional para o lado, fazendo com que ele dê um mortal) em direção à parede. Assim que Samus bater na parede, pressione imediata e simultaneamente o botão de pulo e direcional para o lado oposto. Desse jeito, ela irá rebater para o outro lado e subirá (o processo do pulo é idêntico ao Wall Kick de **Super Mario 64**). Repetindo esse processo constantemente, depois de alguma prática você conseguirá imitar os macaquinhos.

RESPOSTA 2 – Depois de derrotar o Crocomire (o monstro que você derruba na lava), vá para a esquerda e entre pela porta. Na próxima sala, caia até alcançar o chão e desça pela porta que está no canto esquerdo inferior. Chegue até o fundo desse corredor vertical e atravesse a porta que está no chão. Nessa sala, use uma superbomba para quebrar todas as pedras do chão, tome distância e corra para a esquerda. No momento em que Samus ficar "azul" e estiver bem na borda da pedra da esquerda, dê um pulo. Se o pulo que você deu tiver sido longo o suficiente, você alcançará uma porta que dará acesso ao Grappling Beam.





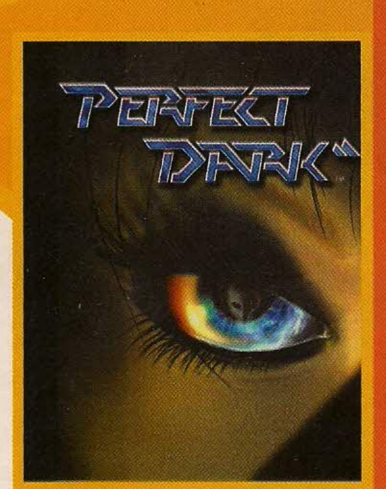


RESPOSTA 3 – Bem, como é impossível descobrirmos qual item está faltando para você completar toda a sua coleção, confira o número total de cada um dos objetos do game:
Mísseis: 230
Supermísseis: 50
Superbombas: 50
Tanques de Energia: 14
Tanques de Reserva: 4
Além disso, use sempre seus óculos de Raio-X e tente empurrar as paredes. Algumas não mostrarão uma passagem secreta mesmo que você use os óculos, mas você poderá atravessá-las.



Perfect Dark

Estou preso na fase 9. Vocês poderiam me ajudar?
Rodrigo 4, Via e-mail



Estes são os objetivos da fase 9: Skeddar Ruins – Battle Shrine:

1.Encontrar os alvos do templo
Os alvos são rochas pretas em formato de obelisco. Como eles não têm uma localização correta, use o R-Tracker para encontrá-los. Em cada um deles, deve ser afixado um "Ampliador de alvo" (Target Amplifier).

2. Ativar a ponte
Existe uma sala em um corredor, logo após o abismo. Dentro dela, Joanna poderá ligar o mecanismo que aciona a ponte. A ponte é ativada por uma pedra em cima de uma plataforma. Empurre a pedra para ativá-la.

3. Encontrar o acesso para o santuário
Depois de ligar o gerador, atravesse a ponte e encontre o santuário.

4. Destruir o Exército Skeddar
Dentro do Santuário existem alguns casulos com alguns Skeddars. Acabe com todos eles usando o Callisto NTG. Eles aparecem de todos os lados, então, escolha um lado para se proteger e permaneça atirando.

5. Assassinar o Líder Skeddar
O monstro final tem basicamente três tipos de ataque: mísseis Slayer (que são bem lentos), ataque corpo a corpo e um raio que cria Skeddars. Desvie dos mísseis, ande em círculos e mate os Skeddars. Para acertá-lo, atire nele nos intervalos dos ataques. Ele irá para o centro da tela e ficará parado por alguns instantes. É nessa hora que Joanna deve acertar a estátua que está atrás do bichão. A estátua cairá em cima do monstro, liquidando-o de uma vez por todas. Fim de jogo. Parabéns, você venceu!





PAC-MAN

Come-Come, Pizza Amarela, Boca Aberta... estes são apenas alguns dos nomes pelos quais nosso velho amigo Pac-Man é chamado. Pac, um dos personagens mais famosos da história da Namco – e dos videogames – acabou virando símbolo da empresa. Foi criado em 1977 pelo designer Toru Iwatani e pelo programador Hideyuki Mokajima. A inspiração foi, imaginem só, uma pizza da qual faltava um pedaço. Mas foi somente em 1979 que ele acabou estrelando num Arcade, chamado Puckman, no Japão. Mais tarde, o nome foi alterado para Pac-Man. O resto é história. Pac está sempre com um apetite de leão e come tudo o que vê pela frente. Isso nos leva a questionar o porquê daquele amarelo anêmico da coloração de sua pele... Falta de alimentação não é.

Jogos Nintendo dos quais participou:

Pac-Land	Famicom	1985
Pac-Man	NES	1990
Pac-Mania	NES	1991
Pac-Man	Game Boy	1991
Pac-Attack	Super NES	1993
Pac-Attack	Game Boy	1993
Pac-Man 2: The New Adventures	Super NES	1994
Pac-in-Time	Super NES	1995
Pac-in-Time	Game Boy	1995
Pac-Man	Game Boy Color	1999
Namco Museum 64	Nintendo 64	1999
Pac-Man Collection	Game Boy Advance	2001
Pac-Man World 2	GameCube	2002
Namco Museum	GameCube	2002
Pac-Man Fever	GameCube	2002

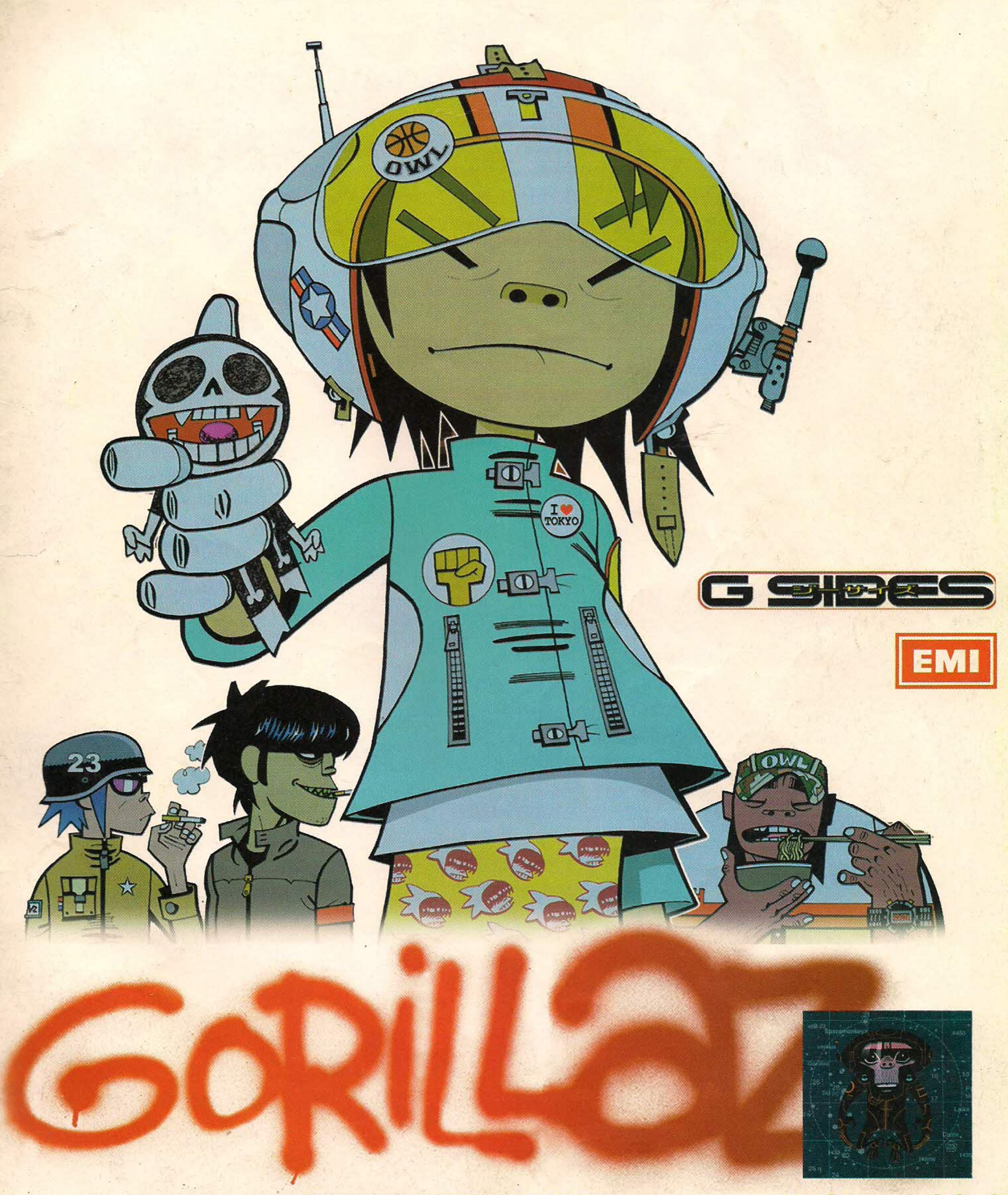
Membros mais conhecidos da família: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Mr. Pac-Man, Super Pac-Man, Professor Pac-Man, Baby Pac-Man, Jr. Pac-Man

Inimigos mortais: os fantasmas Blinky, Pinky, Inky e Clyde

Comida favorita: pastilhas, vitaminas e cerejas. Na verdade, Pac é um cara inocente e come aquilo que falarem para ele comer. Sua boca quase nunca fecha!

Estrela do rock'n'roll: além de vender milhões de games e emprestar seu rostinho lindo para incontáveis produtos, o comilão virou até música! Pac-Man Fever foi gravada pela dupla Buckner & Garcia no começo da década de 80.

A EMI APRESENTA DOIS NOVOS LANÇAMENTOS
DO MAIOR FENÔMENO DA MÚSICA JOVEM ATUAL




W/Brasil
DO QUE VOCÊ GOSTA MAIS:
BATON OU VIDEOGAME?
CALMA, NÃO PRECISA RESPONDER
DE BOCA CHEIA.
Garoto
baton
Garoto
baton
COMPRE BATON.
Garoto
COMPRE BATON.